平成元年11月24日発行（隔週金曜日発行） 第4巻 第24号 通巻88号 昭和61年9月4日第三種郵便物認可

BIWEEKLY

# ファミコン通信

FAMICOM JOURNAL

390YEN

NUMBER 24 1989

11月24日号



銀はがしRPG
PCエンジン通信
ファミスタ'90メンバー大公開！

特別付録1 キミのゲームボーイがカラーになるぞっ！
ゲームボーイムードステッカー

特別付録2 ゲームボーイとPCエンジンの超人気ゲームを徹底攻略した完璧ガイドだっ！
ドラキュラ伝説＆ドラえもん攻略ガイドブック

作者2人から読者への熱いメッセージ！ ドラクエ最新作のここに注目してほしい！
堀井雄二V.S.中村光一 ドラクエⅣができるまで

新・里見八犬伝▪どすこい大相撲▪ダブルドラゴン2▪ゴルフっ子オープン▪リュッター▪ホステージ


KONAMI
目から血。耳
——VRC6。だから、恐怖がびっくりする
Dracula
「悪魔城ドラキュラ」につづくゴシックホラーアクション
あくまじょうでんせつ
悪魔城伝説
TM
© KONAMI 1989
ドラキュラが目醒める。しかしこれは復活ではない。新しい挑戦なのだ。悪魔城までの道は奇っ怪に入り組み、敵は強大化している。しもべを数人引き連れて戦う、世紀末の大スペクタクル。目を突き刺すような映像と耳に焼き付くサウンドが、広く深い迷路の中で大爆発している。
3M+VRC6搭載 12月22日発売予定 6,500円（税別）
3M+VRC6が創る、驚異の世界。
●今までのファミコン音源に3ポートを追加。VRC6が厚みのある革新的なゲームサウンドを実現。
●美しい、新ドラキュラグラフィックをVRC6が創造。
●広大で重厚な、3Mドラキュラワールドの出現。
コナミ株式会社
本社／〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25 大阪支店／〒561 大阪府豊中市庄内栄町4丁目23番18号 札幌営業所／〒060 札幌市中央区北1条西5丁目2番9号 福岡営業所／〒810 福岡市中央区天神2丁目8番30号
ファミリーコンピュータ ファミコンは任天堂の商標てす
コナミのCM、やってます。■テレビ■ ●石坂浩二の世界うらも・おもても（月曜日、ヨル8:00～8:45、テレビ朝日系）●シティハンターIII（日曜日、ヨル7:00～7:30、日本テレビ系）●ファミッ子大集合（金曜日、ヨル6:30～6:55、テレビ東京系）



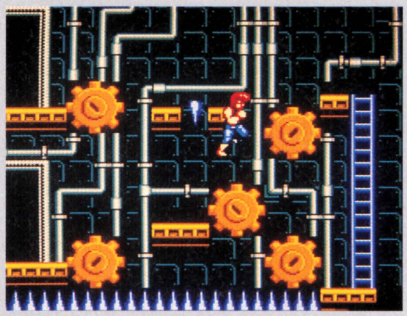
から炎。
ほど飛び出てくる。
週刊テレホンサービス実施都市
【北海道地区】札幌011(241)4900 【東北地区】青森0177(22)5731 秋田0188(24)7000 【関東地区】東京03(262)9110 【北陸地区】新潟025(229)1141
【関西地区】大阪06(334)0399 【九州地区】福岡092(715)8200 大牟田0944(55)4444 鹿児島0994(72)0606
■ラジオ■ ●B21時スペシャル(金曜日、ヨル9:00～9:30、ニッポン放送)●青春ラジメニア(土曜日、深夜0:00～2:00、ラジオ関西)

ファミコン通信

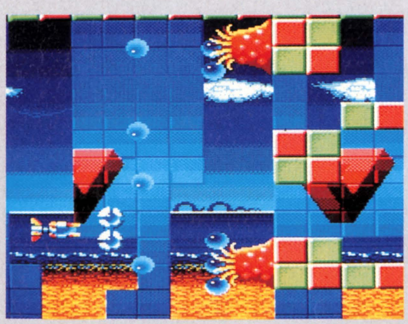
# CONTENTS

目次



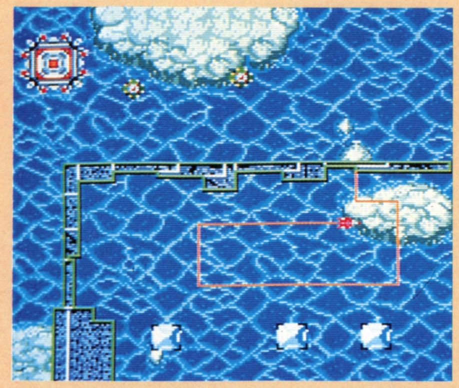




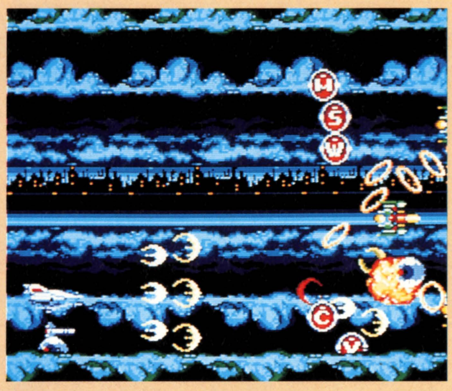








ヴォルフィード―――36



カース―――48

# NUMBER 24

11月24日号

## みんなでモテるゲーム野郎になろうじゃないか!



## GAME INDEX
ゲーム別さくいん



### マーク一覧

黒いマークはゲームのジャンル、赤いマークはメディアです。

- アクション
- シューティング
- ロールプレイング
- アドベンチャー
- スポーツ
- シミュレーション
- パズル
- テーブルゲーム
- その他
- バックアップカートリッジ
- カートリッジ
- ディスクカード
- ゲームボーイカートリッジ
- カード(セガ・PCエンジン)
- セガ メガドライブ用カートリッジ
- CD-ROM

価格の後に込マークがついているものは消費税込みの商品価格、価格のみを表記しているものは、消費税別の商品価格です。



COVER イラスト 松下進+ライト&シャドウズ デザイン 山田康幸 表紙製版 中野博司

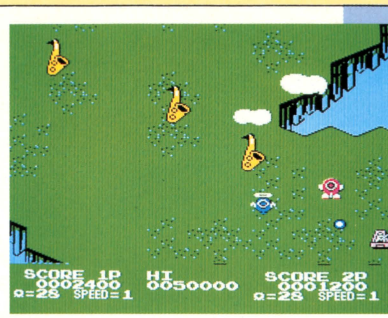
ファミコン通信

# TOP30

このところゲームボーイのソフトに押されぎみだったファミコンソフトだが、今回は『ツインビー3』が1位を奪った。でも2位と4位には、ゲームボーイのソフトが入っている。いま異種メディア間の対決が熱い。

## 1

前回 4　前々回 ―
ファミコン




### ツインビー3

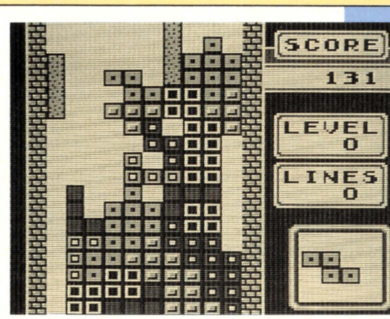
1作目からの『ツインビー』ファンだったら、ぜひともチェックしてほしいのがダンジョンステージ。懐かしいキャラたちが総出演しているのだ。全部名前を言えたら、本当のファンだね。

2905

コナミ
5500円
9月29日発売

## 2

前回 1　前々回 1
ゲームボーイ




### テトリス

〝テトリス〟という名前は、どうしてつけられたかというと、ギリシャ語で正方形のことを〝テトラ〟といい、それにゲームらしい発音の〝IS〟をつけて、『テトリス』。意外と安直だね。

2500

任天堂
2600円㉆
6月14日発売

## 3

前回 3　前々回 2
ファミコン




### MOTHER（マザー）

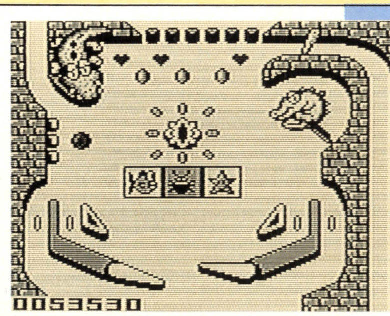
その平凡な名前からは想像できないほど役に立つのが、〝パン〟というアイテム。これは食料として食べれば体力が回復するし、道具として使うと、あっというまに町まで戻してくれるのだ。

1590

任天堂
6500円㉆
7月27日発売

## 4

前回 ―　前々回 ―
ゲームボーイ




### ピンボール～66匹のワニ大行進

このゲームで楽しいのが、通信ケーブルを使ったピンボールの対戦プレイ。画面の上下に分かれて、お互いの得点を競うのだけれど、これが意地になっちゃうほどおもしろいのだ。

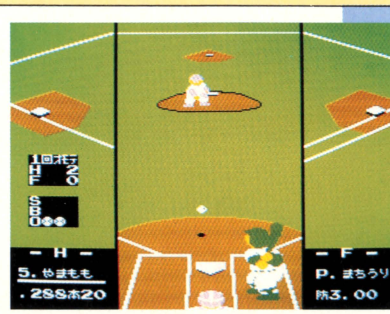
1212

new

HAL研究所
2980円㉆
10月18日発売

## 5

前回 5　前々回 3
ファミコン




### ファミスタ'89 開幕版

最初はひとつだけだった球場も、新バージョンになるたびに新しく加えられて今度の『'90』では、なんと6つ。それぞれすごく個性豊かで、球場ごとに戦法を変えなくちゃいけないほど。

1013

ナムコ
4900円
7月28日発売



このTOP30は、以下の販売店のご協力により、ファミ通編集部が独自に作成したものです。
●協力店　三越札幌店（北海道 札幌）、大昌（宮城 仙台）、藤崎（宮城 仙台）、伊勢丹百貨店（東京 新宿）、西武百貨店（東京 池袋）、博品館トイパーク（東京 銀座）、松坂屋名古屋店（愛知 名古屋）、キデイランド（大阪 梅田）、近鉄百貨店（大阪 阿倍野）、そごう大阪店（大阪 心斎橋）、博多大丸（福岡 博多）

★11月10日付

| 今回 | 前回 | 前々回 | ソフト名 | メーカー名<br>メディア | 価格<br>発売日 | ジャンル | 得点 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 6 | 20 | 18 | スーパーマリオランド | 任天堂<br>ゲームボーイ | 2600円込<br>4月21日 | | 861 |
| 7 | 11 | 12 | スーパーマリオブラザーズ3 | 任天堂<br>ファミコン | 6500円<br>'88年10月23日 | | 856 |
| 8 | new | | ハイパーロードランナー | バンダイ<br>ゲームボーイ | 2800円込<br>9月21日 | | 744 |
| 9 | 25 | − | 中華大仙 | タイトー<br>ファミコン | 5800円<br>9月22日 | | 691 |
| 10 | 22 | − | モトクロスマニアックス | コナミ<br>ゲームボーイ | 2900円込<br>9月20日 | | 653 |
| 11 | 12 | − | 甲子園 | ケイアミューズメントリース<br>ファミコン | 5900円<br>10月6日 | | 619 |
| 12 | 15 | 11 | スプラッターハウス わんぱくグラフィティ | ナムコ<br>ファミコン | 4900円<br>7月31日 | | 583 |
| 13 | 19 | 20 | 激闘プロレス!! 闘魂伝説 | テクモ<br>ファミコン | 5800円<br>9月1日 | | 522 |
| 14 | new | | 新世紀創造 凄拳烈伝 北斗の拳3 | 東映動画<br>ファミコン | 6200円<br>10月19日 | | 481 |
| 15 | 2 | − | SDガンダム ガチャポン戦士2 | 新正工業・バンダイ<br>ファミコン | 6800円<br>6月25日 | | 427 |
| 16 | 9 | 8 | オーダイン | ナムコ<br>PCエンジン | 6800円<br>9月8日 | | 344 |
| 17 | 28 | 23 | ウルティマ 聖者への道 | ポニーキャニオン<br>ファミコン | 5900円<br>9月20日 | | 316 |
| 18 | 8 | 6 | 究極ハリキリスタジアム・平成元年版 | タイトー<br>ファミコン | 6800円<br>7月21日 | | 299 |
| 19 | 13 | 14 | 大魔界村 | セガ<br>メガドライブ | 6700円<br>8月3日 | | 280 |
| 20 | new | | ランボーⅢ | セガ<br>メガドライブ | 5500円<br>10月21日 | | 190 |

| 今回 | 前回 | 前々回 | ソフト名 | メーカー名<br>メディア | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| 21 | new | | スーパーハングオン | セガ<br>メガドライブ | 6000円 |
| 22 | 16 | 9 | ファイナルラップツイン | ナムコ<br>PCエンジン | 6200円 |
| 23 | 24 | 19 | ミッキーマウス | ケムコ<br>ゲームボーイ | 2980円込 |
| 24 | 17 | 16 | ケルナグール | ナムコ<br>ファミコン | 4900円 |
| 25 | 21 | 21 | 倉庫番 | ポニーキャニオン<br>ゲームボーイ | 3000円 |

| 今回 | 前回 | 前々回 | ソフト名 | メーカー名<br>メディア | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| 26 | 26 | − | マルサの女 | カプコン<br>ファミコン | 5900円 |
| 27 | 30 | 27 | 名門! 第三野球部 | バンダイ<br>ファミコン | 5800円 |
| 28 | 10 | 7 | 上海 | HAL研究所<br>ゲームボーイ | 2980円込 |
| 29 | 23 | 17 | コズミックウォーズ | コナミ<br>ファミコン | 6500円 |
| 30 | 27 | 26 | ガンヘッド | ハドソン<br>PCエンジン | 5500円 |

※価格の後に込マークがついているものは消費税込みの商品価格、価格のみを表記しているものは、消費税別の商品価格です。
※このランキングは、ファミコン、PCエンジン、セガ、ゲームボーイのソフト販売数を同一の条件のもとに集計したものです。

# 読者が選ぶTOP20

『スーパー桃太郎電鉄』が速攻で19位にランクインしてきたのだ。テーブルゲームがここに登場してくるのはなんと初めてのこと。こういうジャンルのゲームは複数でプレイするから、それだけたくさんのポイントを集めたのかもね。このさきが楽しみ。

## 読者のご意見板

●『スウィートホーム』を直訳してみると、“甘い家庭”になる。

大分県　安部隆信　15歳

●大人になったら、絶対プログラマーになって、『FATHER』を作るぞ。

大阪市　光田格広　13歳

●ある寒い日の授業中、ふと窓を見ると、友人Yがカーテンにくるまって授業を受けていた。コイツ、もしかしたら将来大物になるかもしれないと僕は思った。

香川県　三好弘美　15歳

●このままボウリングに行ったら、ボウリングをまったくやらずに、ゲームボーイの『テトリス』に燃えているヤツがいた。いったい何しにきているのやら。

愛知県　安藤晃浩　15歳

●ずっと疑問だったんだけど、なると帝国と、ゲーム帝国は仲がよいのだろうか？

兵庫県　大塚英一　15歳

●毎日『スーパー桃鉄』ばかり遊んでいたら、地理のテストで100点が取れた。

岐阜県　鈴木　誠　15歳

●メガドライブの『フォゴットンワールズ』で登場するモヒカン頭の人は、すんごくコワイ。あれじゃ敵も避けて通るぜ。

千葉県　宮嶋裕之　13歳

★10月12日～10月25日

| 今回 | 前回 | ソフト名 | メーカー名 | メディア | 得点 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | ドラゴンクエストⅢ | エニックス | ファミコン | 1701 |
| 2 | 2 | MOTHER | 任天堂 | ファミコン | 717 |
| 3 | 3 | ファイナルファンタジーⅡ | スクウェア | ファミコン | 635 |
| 4 | 5 | テトリス | 任天堂 | ゲームボーイ | 583 |
| 5 | 4 | ファミスタ'89 開幕版 | ナムコ | ファミコン | 382 |
| 6 | 9 | テトリス | ビー・ピー・エス | ファミコン | 319 |
| 7 | 6 | ベストプレープロ野球 | アスキー | ファミコン | 316 |
| 8 | 7 | 大魔界村 | セガ | メガドライブ | 315 |
| 9 | 8 | 三國志 | 光栄 | ファミコン | 242 |
| 10 | 10 | ドラゴンクエストⅡ | エニックス | ファミコン | 188 |
| 11 | 11 | SDガンダム ガチャポン戦士2 | 新正工業・バンダイ | ファミコン | 182 |
| 12 | 14 | ドラゴンクエスト | エニックス | ファミコン | 153 |
| 13 | 19 | ウィザードリィⅡ | アスキー | ファミコン | 150 |
| 14 | − | ウィザードリィ | アスキー | ファミコン | 149 |
| 15 | 18 | ファンタシースターⅡ | セガ | メガドライブ | 147 |
| 16 | 16 | 天外魔境 | ハドソン | PCエンジン | 146 |
| 17 | 15 | ファイナルファンタジー | スクウェア | ファミコン | 144 |
| 18 | − | ゼルダの伝説 | 任天堂 | ファミコン | 129 |
| 19 | new | スーパー桃太郎電鉄 | ハドソン | PCエンジン | 121 |
| 20 | 12 | スーパーマリオブラザーズ3 | 任天堂 | ファミコン | 111 |

## 今までの累計

| 今回 | 前回 | ソフト名 | 得点 |
|---|---|---|---|
| 1 | 1 | ドラゴンクエストⅢ | 22071 |
| 2 | 2 | ファイナルファンタジーⅡ | 17399 |
| 3 | 3 | プロ野球 ファミリースタジアム'88 | 7345 |
| 4 | 4 | ベストプレープロ野球 | 7168 |
| 5 | 5 | スーパーマリオブラザーズ3 | 6672 |
| 6 | 6 | 三國志 | 5204 |
| 7 | 7 | ウィザードリィⅡ | 5003 |
| 8 | 8 | ウィザードリィ | 4534 |
| 9 | 9 | テトリス(ゲームボーイ) | 4449 |
| 10 | 10 | MOTHER | 4051 |

| 今回 | 前回 | ソフト名 | 得点 |
|---|---|---|---|
| 11 | 11 | テトリス(ファミコン) | 3592 |
| 12 | 13 | ドラゴンクエストⅡ | 3259 |
| 13 | 12 | グラディウスⅡ | 3148 |
| 14 | 14 | ファイナルファンタジー | 3128 |
| 15 | 15 | ファンタシースターⅡ | 2847 |
| 16 | 17 | ファミスタ'89 開幕版 | 2713 |
| 17 | 16 | ドラゴンクエスト | 2649 |
| 18 | 18 | ゼルダの伝説 | 2233 |
| 19 | 19 | オホーツクに消ゆ | 1964 |
| 20 | 20 | デジタルデビル物語 | 1821 |

※このランキングは、ファミコン、PCエンジン、セガ、ゲームボーイのソフトの読者投票を、ファミコン通信のアンケートはがきによって同一条件のもとに集計したものです。累計の数字は、ファミコン通信1989年第3号から現在までの得点の累計です。

★11月10日付

# 発売までまてない 期待の新作 TOP20

やはりというべきか、年末の風物詩『ファミスタ』の続編がランキングに飛び込んできたぞ。前作が今年の7月発売だったので、まさか年末には出ないだろうと思っていた人も多かったハズ。今度から半年サイクルで発売するようになったのかな？

## 1 ドラゴンクエストⅣ

前回 1 ファミコン

1968

エニックス '90年1月発売予定

第三話で登場する商人の、トルネコの鑑定能力はスゴイぞ。アイテムの名前はもちろん、その特殊効果や装備可能な人までわかるのだ。



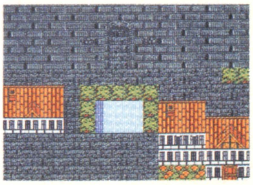
## 2 ファイナルファンタジーⅢ

前回 2 ファミコン

1003

スクウェア 発売日未定

オチャメな乗り物チョコボ。前作では、見つけるまでがたいへんだったよね？ 今度もまた、見つけ出すのに苦労しそう。まいったね。



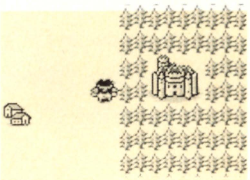
## 3 魔界塔士SA·GA

前回 3 ゲームボーイ

573

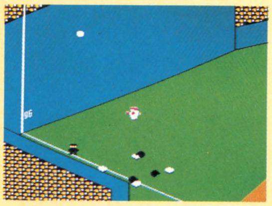
スクウェア 12月15日発売

人間のキャラは武器を使うほかに〝三段突き〟などの技を覚えることもできる。なかには、柔道の幻の秘殺技〝山嵐〟なんていうのもある。



## 今週の新入荷ソフト

### ファミスタ'90



ナムコ 5800円
ファミコン 12月19日発売予定

今回は、バックアップ機能が付いて最高6人までの長期にわたるリーグ戦も楽しめるぞ。

### バーミリオン



セガ 8500円
メガドライブ 12月16日発売予定

メガドラならではのスムーズなスクロール、超美麗グラフィックのアクションRPG。

### 女神転生Ⅱ



ナムコ 価格未定
ファミコン '90年3月発売予定

世の中に魔獣合成オタクを氾濫させたRPG。その魔獣合成がパワーアップして再登場。

| 今回 | 前回 | ソフト名 | メーカー名 | メディア 発売予定日 | 得点 |
|---|---|---|---|---|---|
| 4 | 5 | ウィザードリィⅢ | アスキー | ファミコン '90年3月 | 403 |
| 5 | 4 | ベストプレープロ野球2 | アスキー | ファミコン '90年3月 | 334 |
| 6 | new | ファミスタ'90 | ナムコ | ファミコン 12月19日 | 312 |
| 7 | 6 | 源平討魔伝 | ナムコ | PCエンジン '90年3月 | 217 |
| 8 | 7 | 信長の野望・戦国群雄伝 | 光栄 | ファミコン 未定 | 211 |
| 9 | 9 | ダライアス | NECアベニュー | PCエンジン 未定 | 168 |
| 10 | 8 | テトリス | セガ | メガドライブ 未定 | 151 |
| 11 | 10 | イースⅠ・Ⅱ | ハドソン | PCエンジン 12月21日 | 148 |
| 12 | 12 | イースⅡ | ビクター音楽産業 | ファミコン 未定 | 132 |
| 13 | 14 | キャプテン翼2 | テクモ | ファミコン 未定 | 129 |
| 14 | 16 | いただきストリート | アスキー | ファミコン '90年5月 | 96 |
| 15 | 15 | フェリオス | ナムコ | メガドライブ '90年4月 | 94 |
| 16 | 13 | 麻雀学園 東間宗四郎登場 | フェイス | PCエンジン 11月24日 | 93 |
| 17 | 11 | ソーサリアン | セガ | メガドライブ '90年2月 | 92 |
| 18 | 19 | ぎゅわんぶらあ 自己中心派 | ハドソン | PCエンジン 11月24日 | 78 |
| 19 | new | バーミリオン | セガ | メガドライブ 12月16日 | 73 |
| 20 | new | 女神転生Ⅱ | ナムコ | ファミコン '90年3月 | 63 |

※このランキングは、ファミコン、PCエンジン、セガ、ゲームボーイのソフトの読者投票を、ファミコン通信のアンケートはがきによって同一の条件のもとに集計したものです。

# U.S.A. TOP10

★11月10日付

| 今回 | 前回 | ソフト名 | 価格 | ジャンル |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 3 | テトリス(GAMEBOY WITH TETRIS GAME) | $89.99 | |
| 2 | new | テトリス(TETRIS) | $49.99 | |
| 3 | 5 | スーパーマリオランド(GAMEBOY SUPER MARIO LAND) | $19.99 | |
| 4 | 1 | ドラゴンクエスト(DRAGON WARRIOR) | $40.78 | |
| 5 | 2 | テクモボール(TECMO BOWL) | $44.99 | |
| 6 | 6 | ゼルダの伝説(LEGEND OF ZELDA) | $39.99 | |
| 7 | 7 | マーブルマッドネス(MARBLE MADNESS) | $39.95 | |
| 8 | 4 | ストライダー飛竜(STRIDER) | $43.25 | |
| 9 | − | NES版スーパーマリオブラザーズ2(SUPER MARIO BROS. Ⅱ) | $44.49 | |
| 10 | 8 | 忍者龍剣伝(NINJA GAIDEN) | $49.99 | |

●協力店 Nintendo Entertainment Center-Trysoft

このランキングも、初登場ソフトがめっきり少なくなってちょっと退屈ぎみなんだよね。アメリカのNESユーザーも、もっと新しいソフトにも目を向けてほしいってカンジ。そういう姿勢が、ゆくゆくはゲーム市場を広げていくことになるハズなんだしさ。ま、そのゲームがおもしろければの話だけど。

# From San Francisco



海外特派員レポート

## アメリカのゲーム攻略ビデオなのだ

ハーイっ!! トムです。今週はちょっと趣向をかえて、ファミコンゲームの攻略ビデオを紹介します。

このビデオのタイトルは、『シークレットビデオゲーム』。なにやら秘められたものがありそうで、なかなかいいタイトルですよね。このビデオはボリューム1ということなので、このあとも何本か制作されるようです。

中身のほうはというと、『グラディウス』のフルパワーアップみたいな秘技っぽいものとか、『メタルギア』のアイテムのありかといったゲームの解法にいたるまでいろいろあります。出てくるゲーム数も22本とかなり多いので、ゲーム好きの人なら買って損はないってところでしょうか。

見せかたのほうも、ゲームタイトルごとに始まりかたを変えていたり、ゲーマーの人のジョイスティックを操る手もとを映したりと工夫をこらしていて、約1時間のビデオでしたがけっこうアキないようになっていたようです。とくに、ゲームのタイトルが映るところでは、おかしなコンピュータグラフィックスと組み合わせていて、ビデオ技術を駆使してるってカンジでした。

おかしなといえば、最後のところでゲーマーの人たちがまとめて映るんですが、この人たちのチームの名前が、なんとU.S.ビデオゲームチームっていうんだそうです。たいそうな名前なんですが、僕なんか一度も聞いたことがありませんでした。でも、おもしろいビデオだったんでなんとなくゆるしちゃおうと思っています。

ファミコンゲームのような、画面上の動きが勝負のゲームの紹介や攻略は、ビデオを使うと、雑誌とはちがったいろんなことができていいんじゃないかと思いますね。






⬅ゲームをやっている場面です。こうやってゲーマーさんの手もとを映したあと、ゲーム画面のアップになるワケです。



⬅この人たちが、U.S.ビデオゲームチームのゲーマーさんたちです。このジャケットの背にはロゴが入っているんですよ。

# ビデオゲーム TOP15

今回のAMショーでは、『グラディウスⅢ』や『R-TYPEⅡ』など、人気ゲームの続編や『ウイニングラン』の鈴鹿バージョンなどが出展されていたぞ。これからゲーセンに出荷されるのがとっても楽しみなのだ。



●WWFスーパースターズ(14位)

ハルク ホーガンやアンドレ ザ ジャイアントなど、すべての選手が実名で登場する。WWF公認、ファン待望の超リアル大迫力プロレスゲームなのだ。

★11月10日付

| 今回 | 前回 | ソフト名 | メーカー名 | ジャンル | 得点 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | スーパーモナコグランプリ | セガ | | 1342 |
| 2 | 3 | テトリス | セガ | | 1045 |
| 3 | 2 | ウイニングラン | ナムコ | | 903 |
| 4 | 5 | フラッシュポイント | セガ | | 876 |
| 5 | 6 | オペレーションサンダーボルト | タイトー | | 819 |
| 6 | 7 | ファイナルラップ | ナムコ | | 743 |
| 7 | 9 | スーパーバレーボール | ビデオシステム | | 699 |
| 8 | 8 | 麻雀夏物語(マージャンなつものがたり) | ビデオシステム | | 671 |
| 9 | 12 | ダライアスⅡ | タイトー | | 656 |
| 10 | 14 | ワールドスタジアム'89 | ナムコ | | 573 |
| 11 | 4 | エリア88 | カプコン | | 546 |
| 12 | 11 | ヴォルフィード | タイトー | | 466 |
| 13 | 13 | ハードドライビング | アタリ | | 422 |
| 14 | 15 | WWFスーパースターズ | テクノスジャパン | | 366 |
| 15 | new | ゼロウイング | 東亜プラン | | 321 |

●協力店 プレイシティキャロット巣鴨店(東京 巣鴨)、笹塚店(東京 笹塚)、なんば(大阪 難波)、表町店(岡山 表町)、ゲームファンタジアサンシャイン店(東京 池袋)、渋谷店(東京 渋谷)、ミラノ店(東京 新宿)、ポニー店(東京 銀座)、横浜店(神奈川 横浜)

# ディスクライター TOP10

『ふぁみこんむかし話遊遊記(前編)』の書き換えが開始された。次号あたりランキングに影響をあたえるか？

●ファミコン探偵倶楽部Ⅱ 後編(2位)

➡学校内での怪談話から繰り広げられる、ホラータッチのアドベンチャーゲーム。




★11月10日付

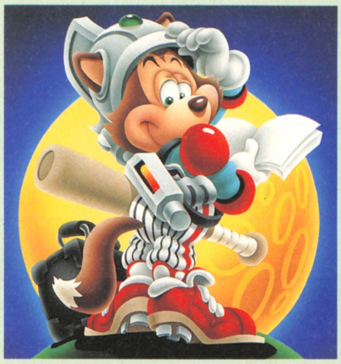
| 今回 | 前回 | ソフト名 | メーカー名 | 書き換え開始日 | 得点 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | ファミコン探偵倶楽部Ⅱ 前編 | 任天堂 | 6月12日 | 250 |
| 2 | 1 | ファミコン探偵倶楽部Ⅱ 後編 | 任天堂 | 7月14日 | 203 |
| 3 | 4 | SDガンダム マップコレクション | バンダイ | 3月3日 | 181 |
| 4 | 3 | マグマプロジェクトハッカー | 徳間書店 | 8月8日 | 96 |
| 5 | 6 | 探偵神宮寺三郎 危険な二人 | データイースト | 1月27日 | 88 |
| 6 | 5 | SDガンダムワールド | バンダイ | '88年1月19日 | 74 |
| 7 | ― | ウルトラマン倶楽部 | バンダイ | 1月13日 | 70 |
| 8 | 9 | スーパーマリオブラザーズ2 | 任天堂 | '88年6月3日 | 65 |
| 9 | 10 | ハレーウォーズ | タイトー | 2月24日 | 51 |
| 10 | ― | バレーボール | 任天堂 | '86年7月21日 | 44 |

●協力店 大昌(宮城 仙台)、伊勢丹百貨店(東京 新宿)、西武百貨店(東京 池袋)、博品館トイパーク(東京 銀座)、キデイランド(大阪 梅田)、近鉄百貨店(大阪 阿倍野)、そごう大阪店(大阪 心斎橋)

●お買い物に便利●

# 新作ゲームクロスレビュー

ファミ通を買ったら、まずこのコーナーを読むってキミ。あんたはエライ。



ⒸLIGHT & SHADOWS,INC.SUSUMU MATSUSHITA

| 発売日 | 10月21日 | 10月27日 |
|---|---|---|
| 作品 | ランボーIII | 田代まさしのプリンセスがいっぱい |
| |   メガドライブ専用カートリッジ |  バックアップカートリッジ |
| | 同名映画をゲーム化したもの。マシンガンと3種類の武器を使って、敵に捕らわれたウルトラマン大佐を救出するため、本拠地に乗り込む。●セガ 5500円 | さらわれたプリンセスたちを助け出すために、おなじみの田代まさしが主人公になり活躍する。たて横スクロールのアクションゲームだ。●EPIC・ソニー 5500円 |
| **評論家** | | |
| **東府屋ファミ坊**  プーリのなかにカレーを入れて、カレーパンのように揚げる料理があるんだね。先日、初めていただいたら、思いのほか美味だったのだ。 | **6** 8方向スクロールのアクションゲーム。爆弾などの武器がけっこうハデなので、遊んでいて小気味いい。ただ、展開がワンパターンなのだ。何度も何度も遊びたいアクションゲームとしては、ちょっぴりつらいところがある。グラフィックは、さすがメガドライブって感じなんだけどね。 | **3** いわゆるタレントの名前を使ったタレントゲームだ。『たけしの挑戦状』とか『NO・RI・KO』とか、そのテのやつだね。結局ポイントは、そのタレントがどのような形でゲームに関わるのかであって、単に名前だけ使ったり、キャラクターにしたりだけだと、ちょっと工夫がないと思うんだよね。 |
| **水野店長**  休みの前の金曜日の夜、ベッドのなかでぬくぬくと読書をしているときが、人生で3番目くらいに楽しい。1番目と2番目は今はナイショだ。 | **7** 『怒』タイプのアクションゲーム。とはいうものの、いろいろ工夫が凝らされていて、『怒』ほどは単調な感じはしない。たとえば、ミッション2なんか『エイリアンシンドローム』だもんね。ゲーム内容もさることながら、デモ画面のグラフィックはとてもビューチフルで驚きましたです。 | **5** 『マリオ』関係の影響がかなり感じられる。が、印象としては『カケフ君』とか『ハオ君』といった感じ。田代まさしというキャラクターのわりには、どうも元気がないのだ。敵の出方やマップの作りなんかも、クリアーしづらいように作ってある気がして、イジワルだなーなんて思ってしまう。 |
| **森下万里子**  よくランチを食べにいくスモーキーのケーキは、とってもおいしいの。最近、お気に入りのバナナクリームパイがなくなっちゃって残念だな。 | **7** デモ画面などに出てくるグラフィックが、映画の画面を直接取り込んだもので、とってもリアルなのです。武器もランボーならではっていうものばかりなの。各ステージによって面クリアーの条件が違うのがいいですよね。万里子は、迫力のある3D戦闘面がお気に入りなのです。 | **6** 人気者の田代まさしが活躍する横スクロールアクションゲームです。背景のグラフィックがとてもきれいなのはいいんですけど、キャラクターの動きや攻撃法がちょっと単調な感じがします。主人公のマーシーが、ヨーヨー以外にもいろいろな武器を使いこなせるとよかったのにな。 |
| **TACO・X**  むかしは3日ぐらい徹夜しても大丈夫だったものだが、もう駄目だ。でもひとたびバイクにまたがるとエネルギーが充填されるのだ。わはは。 | **4** デモを見て『ロッキー』を思い出したのだが、そんなことはどーでもいいのだ。ゲームは全方向スクロール版『戦場の狼』って感じ。バリバリ撃って敵をなぎ倒すわけなんだけど、敵に至近距離で発砲されたりして、これはチト難しいのではないかと思う。やさしいほうがいいなぁ。 | **3** とりあえず先に進めばいいらしいのだけど、なにをやっていいのかよくわからなかったし、途中で失敗すると何回も同じところを通らなきゃいけないのはツライ。キャラクターを使うのいいけど、ゲームがしっかりしてないと、せっかくのキャラクターもしおしおになっちゃうと思う。 |

## そのほかに発売されるゲーム

メガドライブ 11月18日発売 フォゴットンワールズ ●セガ 6000円 カートリッジ 横スクロールのシューティングゲーム。2人プレイでも遊べる。

## 11月7日

# 御存知弥次喜多珍道中




カートリッジ

ちょっとしたケンカで意地を張り、旅に出るハメになった弥次さんと喜多さん。その道中で、いろいろな事件を解決するアドベンチャーゲーム。

●HAL研究所　6800円

けっこう笑えるアドベンチャーゲームなんだよね。製作者サイドは、完全におふざけ路線を狙ってると思う。それほど難しくないし、ストーリーはテンポよくポンポンと進む。気軽に作って気軽に遊ぶ、そんなゲームだ。操作性があまりよくないのと気軽すぎる点が、難点といえば難点。

**6**

ほのぼのお笑いアドベンチャーといった感じのゲーム。宿場町でひとつずつイベントをクリアーしていくシステムが、なかなかよろしいのだ。あんまりつまることもなくクリアーできるけど、シナリオ的にはいま一歩な感じ。ギャグのセンスがちょっと古いんじゃない？　とか思った。

**6**

弥次さんと喜多さんのセリフが、全部江戸っ子のべらんめえ口調でとっても愉快なの。それから、時代設定は江戸時代なのにバットとかちりがみ交換屋さんが出てきて、時代錯誤な感じでおかしいのです。とぼけた感じのコミカルなBGMがこのゲームにぴったり合っていると思います。

**7**

ふくみ笑いを連発してしまいそうなおもしろさがあるのだ。絵と文字だけで笑わせてくれるとゆーのは、たいしたもんだと思う。笑いの性質は違うけど、『アイドル八犬伝』と通じるところがあるんじゃないかな。古典落語とか、ああいうのが好きな人ならけっこう楽しめると思う。

**7**

## 11月10日

# V'BALL




カートリッジ

アーケード版で人気のあった、ビーチボールゲームをファミコンで再現。コンピュータとの対戦はもちろん、ふたりで対戦することもできる。

●テクノスジャパン　5900円

ここにきて、話題のビーチバレーがいろいろゲーム化されてきたね。ただ、テニスなどと違って、オリジナル」は、今でもしつこく遊んでる人が複雑なものじゃない。技とかテクニックが使いづらいんだよね。ゲームになっちゃうと、結局は6人制バレーの縮小版って感じなんだよなあ。

**4**

あいかわらずのテクノス路線で、安心安心なのだ。任天堂の『バレーボール』は、今でもしつこく遊んでる人がいるくらいの傑作だった。でも、いまひとつ流行んなかったのは、操作が難しかったからだと思う。その点このゲームは、簡略化された操作方法が、実に親切なんだわね。

**6**

このごろビーチバレーのゲームが、流行っているようですね。普通の6人制のバレーボールにくらべて、画面がスッキリしていていいんですけど、操作に慣れるまでがけっこう大変なのです。レシーブからトスまではスムーズにできるんですけど、スパイクがなかなかキマらないの。

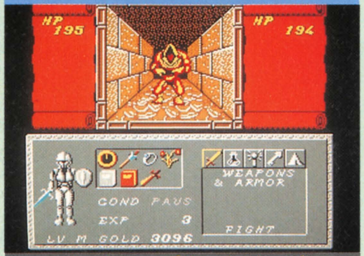
**6**

ゲーセン版は「SMAAAASH!」などの擬音がビシバシ表示されて妙な迫力があったんだけど、ファミコン版はちとさみしい。擬音が小さいのだ。ビーチバレーってのに馴染んでないせいか、いまいち気分がのらないし。ビキニギャルはかわいくて、よいよいなんだけどなあ……。

**4**

## 11月10日

# ダンジョン&マジック




バックアップカートリッジ

グラーデス国に、魔王ダーゼスが復活した。古くから国に伝わる言い伝えにしたがって、魔王を倒す旅に出るダンジョンタイプのRPGである。

●ナツメ　6500円

とにかくマニアックなRPGなのだ。街もフィールドも戦闘も、すべて3D。あらゆる場所でマッピングが必要になる。でも、RPGはマッピングよりもっと別のところで勝負すべきだと思うんだよね。親切にできるところは、もっと親切にしてもよかったんじゃないかなあ。難しいしね。

**6**

どこの世界にもマニアってやつはいる。ロープレの世界にも、3Dダンジョンマニアってのがいるらしいのだ。そんな3Dダンジョン大好き人間には、かなりのおススメゲーム。3Dの持つ、心地よい雰囲気がただよってるね。ただ、操作性がけっこうよかったりして、反面、マニア性に欠けるかも。

**6**

ダンジョンに限らず、フィールドや街のなかまですべて3Dで構成されているのです。徹底して3Dを追求しようとしているのはいいんだけど、画面に敵の姿が見あたらないのに後ろや横から攻撃されてて、いつの間にかゲームオーバーになっちゃうのはちょっといじわるだと思うな。

**6**

画面を見たとき、すごくややこしそうな印象を受けた。ごちゃごちゃっとした感じで、どれがなんだかよくわかんないんだよね。3Dのマップも、よく把握できないし……。マニュアルやマップとかを熟読してからじゃないと、楽しく遊べそうにもないって感じがするのだ。

**4**

## 11月10日

# 大地くんクライシス




PCエンジンHuカード

自然を破壊しようとしているヤーレンの手を逃れ農作物を育てる。作物は時間とともに育ってゆく。シミュレーション要素もあるアクションだ。

●サリオ　6400円

けっこう新しいノリのゲームなのだ。アメリカでヒットした『シムシティー』とか『ポピュラス』などのシミュレーションゲームに、近いイメージがある。ただ、それをアクションゲームにしてしまったってとこは、なかなかすごい。こういう新しいゲームは、どんどん歓迎したいよね。

**8**

最近『ポピュラス』とか『シムシティー』といった一風変わったシミュレーションゲームが話題だけど、ハッキリ言って私は、この『大地くん』の方が数段面白いと思う。確かに外国製のゲームのなかには、新しいコンセプトを感じるものも多いけど、日本製ゲームだってがんばってるのだ。

**8**

ちょっと変わったシミュレーションゲームタイプのアクションゲームなのです。種をまくと自然に野菜が育ったりするところがとってもすてきです。とくに、初めは小さかった森が画面いっぱいにまで育ったのは嬉しかったな。新しもの好きの人にはおすすめできるゲームです。

**8**

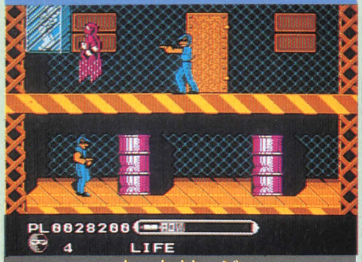
アメリカのゲームを見たときのような驚きを、このゲームを見たとき感じたのだ。苗を植えて収穫するという単純な動作を繰り返すだけなんだけど、それがすごく新鮮なのね。仲間の使い方もうまいと思うし。ただ、ボスとかそーゆーのはいらなかったんじゃないかなぁ。そこだけ日本的。

**8**

# 今週のおすすめソフト

## 忍者COPサイゾウ

11月17日




カートリッジ

特務刑事サイゾウに与えられた任務は、子供誘拐事件を解決し、犯人グループを壊滅させること。たて横スクロールのアクションゲームだ。

●九娯貿易　5900円

**4** ごく普通の横スクロール型アクションゲームだ。このテのゲームはあまりにも数多く発売されてるので、正直いってちょっと満腹すぎるかなってとこ。やっぱり、キャラクターをよくしたりマップを新しくしたりだけでゲームを作り替えていくのは、もう限界になってると思うんだよね。

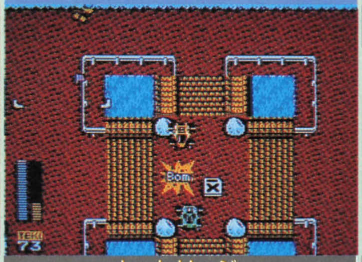
**5** 最近忍者モノのゲームが多いのは、つまりアメリカの市場を狙ってるからなんだろうね。NESが大流行りだもんな、あっちは。んで『サイゾウ』だ。ちょうどPCエンジンの『ニンウォリ』にほんのちょっとアドベンチャー要素を加えたようなゲームで、忍術はなかなか面白い。

**7** サイゾウの動きが軽快なので、スムーズにゲームが進んでいって気持ちがいいの。敵キャラを捕まえて情報を集めていく設定がワクワクするんですよね。ただ、メッセージの表示が全部カタカナなのは、ちょっと不親切な感じ。ヒントになるメッセージが全部読みきれなかったりするの。

**6** ゲーム自体は『ローリングサンダー』とか、あの手の路線で見覚えがあるなあって感じなんだけど、メッセージがアナクロっていうか、なかなか笑えていいのだ。主人公の歳はなんぼや、と勘ぐりたくなるようなセリフがポコポコ出てきて、愉快。ゲームはちょっと難しいかな。

## 激突！四駆バトル

11月17日



カートリッジ

各自でセッティングした車同士を戦わせ、エネルギーがなくなると負けというルールのカーチェイスゲーム。アイテムでのチューンアップも可能。

●アイレム　4800円

**6** 体当たりで敵のクルマをやっつけるのが、なかなか気持ちいい。その昔流行った『ラリーX』とは、似てるようで違うのね。3面からはかなり難しくなるので、ハマる人はハマるかもしれない。難をいえば、メリハリに欠けること。もう少しオマケがあってもよかったかなあって気がする。

**6** 誰が考えたのか、やたらとストレートで簡単なゲーム。とにかく敵のクルマに激突して破壊すればいいだけ。操作もいたって簡単で、あまりテクニックとかも必要ない。だから単調な雰囲気があって、意外と早く飽きてしまうっていう心配もないこともない。あることもある。でも面白い。

**8** 向かってくる敵の車を、どんどんはね飛ばしていくだけのシンプルなゲーム内容なのですが、これがけっこう夢中になってしまうのです。ステージによって、違う仕掛けがいろいろ用意されているから飽きがこないのです。ただ、長時間プレイしていると、目が回ってしまうのです。

**5** 敵にぶつかって壊すだけっていう単純なルールがいいなあ。2面あってボーナスステージで、っていう構成がむかしのゲームを思い出させるのだ。僕はこういうの好きなんだけど、最近の複雑なゲームに慣れた人にはちょっと物足りないかもしれない。たまには、って感じのゲームだね。

## ニュートピア

11月17日




PCエンジンHuカード

移動や戦闘はアクション、アイテムで成長するところはRPGという、アクションRPG。8つのメダリオンを集め、闇の皇帝を倒すのが目的。

●ハドソン　5800円

**7** とにかく『ゼルダの伝説』にそっくりなのだ。爆弾で穴を開けるところとか、ダンジョンの構造とか、スクロール方式とか、とことん似ている。だからといってはナンなんだけど、けっこう面白い。まさに『ゼルダの伝説』グラフィック・バージョンアップ版って感じなんだけどね……。

**7** それにしてもそれにしても『ゼルダの伝説』に似ているのだ。初めてプレイしたときには、「いやー、ついにPCエンジンにも『ゼルダ』が移植されたか」と感慨深かったんだけど、べつに『ゼルダ』とは関係ないんだってね。だからというわけじゃないけど、なかなかよくできたRPGでした。

**8** 『ゼルダの伝説』タイプのアクションRPGなのです。『ゼルダの伝説』は万里子もかなりプレイしたけど、これはアイテム類がちょっと少ない感じですね。でも、グラフィックがとってもきれいなところには好感が持てました。マップも広めだし、アクションRPGファンにはおすすめかな。

**5** 『ゼルダの伝説』はすごい好きなんだけど、これはちょっと、あまりにも似ているのだ。『ゼルダ』にくらべるとセリフが多くて、プレイヤーが想像で楽しむ部分が奪われちゃってて、それはそれでいいのかもしれないけど、やっぱり僕はうーん、なのだ。完成度は高いんだけどね。

## 今週のおすすめソフト

今週は『大地くんクライシス』と『ニュートピア』の2本だね。ニュータイプのゲームと『ゼルダ』PCエンジン版。どちらもそれなりに味はあると思う。『ランボー』はアクションゲームが好きな人なら。ファミコンは残念ながら、見送りってとこかな。

意味不明のアイコンがイヤだったり、難易度設定がいまいちだったり、不満たらたらの『大地くん』なんだけど、人を熱くさせるだけの何かを持つゲームなんだな。あとは、あまりにも似ている『ニュートピア』かな。そのほかのゲームも、個性的だったね。

今回の万里子のオススメは、『激突！四駆バトル』です。遊びかたがとっても簡単なので、短時間でクリアーできるし、アクションは苦手という人でも楽しく遊べると思うの。あとはPCエンジンの『ニュートピア』が遊びやすくていいんじゃないかな。

『弥次喜多』と『大地くん』が今週の僕のおすすめ。『弥次喜多』は好みがわかれると思うけど、たまにはこういう気楽に楽しめるゲームもいいんじゃないかな。『大地くん』はご家族そろってコタツで楽しむに耐えるゲームだと思う。今週はこの2本です。

★価格の後に込マークがついているものは消費税込みの商品価格、価格のみを表記しているものは消費税別の商品価格です。

※このコーナーでの評価は、サンプル版（ほぼ完成に近いもの）を使用しています。サンプル版が入手できなかったゲームについては、欄外での紹介にとどめ、評価は後の号で掲載します。
※数字は10点満点の総合評価です。



# Software Impression

## ソフトウエア インプレッション

このコーナーに登場するゲームは要チェック。編集者が色々なことを言うのも、どこか魅かれるものがあるからだ。自分と感性のあう編集者のおすすめのゲームを買っていればハズレなし。

ファミコン

**遊遊記(前編)**

任天堂　発売中　2600円㊮

## 5人の主人公をグルグル操るのが快感ね

こんにちは。最近すっかりアドベンチャーづいてる渡辺美紀です。

いきなりですけど『遊遊記』ね。

おさるが主人公のこのゲームは、アドベンチャーゲームの名作のひとつ『新 鬼ヶ島』に続くふぁみこんむかし話シリーズ第2弾として登場したわけだ。前作に比べるとちょっぴり簡単になったみたいですな。前作では、崖で下を見てしまったために目がくらんで落ち、ゲームオーバーになったりしたけど、今回はそういうイジワルなひっかけはいまのところないのでうれしい感じなのだ(後編ででてくるかもしれないけど)。

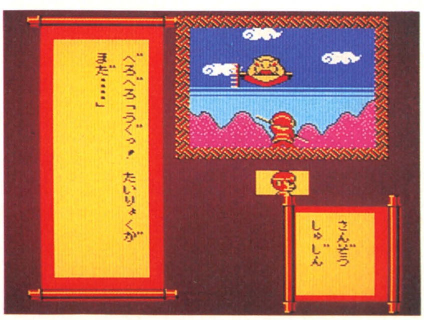
それから、前作ではセーブするたびにタイトル画面に戻されてしまった。それに、〝セーブしたところから〟を選んでまた始めなくっちゃならなかったよね。それがついついめんどうで、ずーっとセーブしないでいて、いきなりさっきのイジワルにひっかかってしまった人もたくさんいるはず。思わずこぶしとか握りしめちゃったもんね、ホント。もちろんその点も今回はちゃんと改良されている。セーブしてもタイトル画面に戻されることはなく、ちゃんと続けて遊べるのだ。でも今回はさらにもう一歩踏み込んだ機能がついている。〝いったいさん〟コマンドがそれ。

簡単にいうと〝仮セーブ〟って感じかなっ。電源を切ったり章が変わったりしないかぎり、そのコマンドを実行した場所までのことを一応覚えておいてくれるってもの。セーブと違うのは、いちいちディスクアクセスしないから、時間がかからない。ゲームにノッテるときの気分を壊したりしないってわけ。よいよい。

あとはねー、そう〝ひとかえる〟コマンド。この話もぜひしたい。前作はふたりだったからラクだったけど、今回は5人。はじめは5人も動かすなんてわかんなくなっちゃわない？　なんて心配してた。けど、プレイしてみてそれはいらない心配だとわかったの。だってちゃーんとフォローしてあるんだもん。まず、それぞれのキャラによってバックの色が変わるから、とてもわかりやすい。あと、たとえその場面に合わないキャラでプレイしていても、〝この場面はこのひとにまかせましょう〟みたいなメッセージがちゃんとでてきてくれるのね。だから平気なの。

最後に、これを一番感じたんだけど、今回は作る人のサービス精神ていうか、プレイヤーを驚かせてやろう、楽しませてやろうみたいなものがすごくあるのよね。どんなところがそうなのかは遊んだひとだけのお楽しみ。私もずいぶん楽しませてもらいました。あー、はやく後編を遊びたいよーん。

渡辺美紀(遊遊ガール)







誰でも知っている中国の昔話、西遊記を題材にしたアドベンチャー。孫悟空など5人いる主人公をとっかえひっかえ操り、天竺を目指す。

PCエンジン

## 鏡の国のレジェンド

ビクター音楽産業 発売中 6750円

# CD-ROMシステムをマジメに考える

あー、知ってるよこれ。酒井法子が出てんでしょ。そんで歌うたったり、合間にゲームがあって、みたいな。えーと『No・Ri・Ko』だっけ？ バ、バカモノー!!

いやー自慢じゃないけどさー。アドベンチャーゲームって大嫌いなんだよなーオレ。何かさー、留守の間に他人の部屋かってに上がり込んで、あっちこっちひっかきまわしたあげく、○○の××で**を〝つかう〟しなかったばかりに、一生ゲームが進まなかったりさー。もっとほかにやることあるだろって感じ。

そんなアドベン嫌いのオレでも、酒井法子と聞いちゃちょっと黙っちゃいられないんだな。どれどれ……ふんふん……ほー……絵がきれいだなー。それにヌルヌル動くし、キャラもガシガシ喋るんだ。こりゃすごいわ。それにゲーム自体は比較的簡単だね。グラフィックアドベンチャーって、絵を見るのも楽しみのひとつなんだから、妙にムズイと欲求不満になっちゃうよ。欲をいえば、ゲームを終えたあとにパスワードか何かが出て、それを入れればいつでも絵だけ楽しめる、なんてモードがあってもいいと思うな。

CD-ROMってのもRPGやアクションじゃ遅すぎてイライラするけど、アドベンチャーならピッタリって感じ。あのスティーブン・ジョブズは「CD-ROMに未来はない！」といってNEXTを光磁気ディスクにしたけど、逆にゲームだったらCD-ROMにもまだまだ使い道はあると思うわけだ。それが例えば、絵をいっぱい使うグラフィックアドベンチャーなんかだと思うのね。シミュレーションなんかもいいかなぁ。アクセス速度の気にならないジャンル。でもほかのジャンルでも、アクセス速度を気にさせない工夫さえあれば、それでもいいってもんだと思う。

鈴木ドイツ（連邦共和国）







登場するキャラクターはすべてアニメーションで動き、リアルな音声でしゃべる。大人気のアイドル、のりピーを捜し出すアドベンチャー。

メガドライブ

## スーパーハングオン

セガ 発売中 6000円

# やめられないぜターボフィーリング！

アーケードの体感ゲームといえば、一時はセガの独壇上であった。でも最近はそうでもなくなってきたが、やっぱり大御所である。なに言ってんだろね、私は。

とにかく『スーパーハングオン』も、そんな体感ゲームのひとつなわけで、アーケードでは、実物大のバイクにまたがってプレイするわけだ。が、これが結構恥ずかしい。みんなが見てる前で、でかいバイクにまたがってるのであるから、目だつ目だつ。この状態で下手なプレイでもしようものなら、笑われちゃうのは必至なのである。一見、真面目に見てる人も、心の中では「下手なやつ、こいつ」とか笑ってるんだよ、絶対。私は人の心を読みとる力があるので、よくわかるのだ。なんちゃってな。

であるから、体感ゲームの家庭用テレビゲーム機への移植は、そんなシャイで、ピュアなハートを持ったピープルには、とてもありがたいことなのだろうと思う。もっとも、そのぶん、アーケードでのウリであった〝体感〟という部分に関しては、カットせざるを得ないらしいのだが……。

それでも、十分面白いということは、やはり、基本の部分がしっかりしているからなのだろう。さらに、〝体感〟がなくなったぶんをオリジナルモードの追加で補っている点は、さすがに開発元でなければできないアレンジだ。しかも、登場人物のほとんどがカッコいい中で、〝やおはち〟のオヤジなどのひょうきんなキャラを組み込むところなどは、マヌケ評論家でもある私としては、とてもうれしい。これで、コントローラーの反応が、もうちょっと良ければなあ……。

ところで、私は『スーパーハングオン』も好きだが、本当は『アウトラン』のほうが好きなのだ。だから、メガドライブ用の『アウトラン』も早く作っていただきたいと思うしだいでござる。

ゲヱセン上野（ばか）







アーケードからの移植だが、RPG的な要素が付加され、楽しみが増えた。スピード感のあるターボフィーリングはバイク野郎に絶対のおすすめ。

ゲームボーイ

## モトクロスマニアックス

コナミ　発売中　2900円込

# ジャンプにつぐジャンプが気持ちいい!!

今私の住んでいる部屋から通りをはさんだ向かい側にレンガ色したビルがあるんだけど、そのビルの3階にファミコン好きな男の子が住んでいる(のが見える)。

土曜とか日曜の夕方その部屋をのぞくと、たぶん33インチと思われる大型テレビに向かって、『スーパーマリオ3』や『ケルナグール』などをプレイしているのだ。なにぶん通りをはさんだ向こうなので、何のゲームを遊んでるのかわからないことがよくある。先日もどうやらアクションゲームらしきゲームをプレイしてるんだけど、何というゲームなのかわからなかった。それが先週の日曜日判明したのだ。なんと『忍者じゃじゃ丸君』だったのね。そーいえば岩山みたいのがたてにスクロールしてたなあ……。

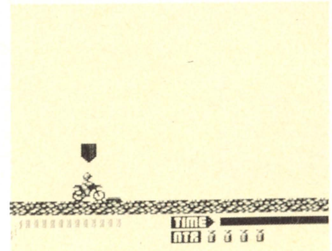
ってわけで、今どき『忍者じゃじゃ丸君』なんて遊んでる人もいるのねえと思ってしまった私なのだ。たしかに『じゃじゃ丸君』は面白いゲームだ。面白いゲームはいつ遊んでも(たぶん)面白い。

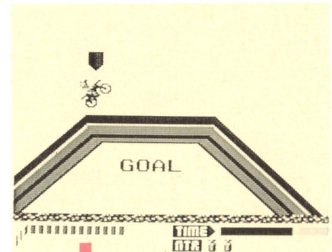
この『モトクロスマニアックス』をプレイして感じたのはまさにそのこと。もう2年もまえのことになるけど、『エキサイトバイク』というゲームがあった。ファミコンゲームの初期に登場した名作のひとつだ。この『エキサイトバイク』が名前を変えてゲームボーイ用に移植されたのが、『モトクロスマニアックス』ってわけね。どーりで面白いわけだ。あれっ？　そーじゃないの？　ちがうゲームなの？　あれま、知らなかった。そういえばメーカーもちがうもんね。失礼しました。

ま、とにかくこいつはいいゲームだと思う。技を磨く楽しさってのがある。上達する楽しさが味わえる。ってことは、とりもなおさずよいゲームだってことなのだ。

私のゲームボーイには、『テトリス』に代わって、今はこのゲームがささっていることが多い。

水野店長(のぞき男)




ファミコンの『エキサイトバイク』の影響を受けた、横スクロールのアクション。あの小さい画面からは想像もつかないスピード感が、興奮を呼ぶ。

# 想い出のゲームたち

●イザベラ永野

いまから2年前の6月のこと、まわりの人よりだいぶ遅れながらも『ドラゴンクエストII』をクリアーした(手に入れるのが人より遅かったんだからしょーがない)私は、今度はどんなゲームで遊ぼうかとあれこれ考えていたのね。そんなときファミコン好きの友人から、堀井雄二原作のアドベンチャーゲームが発売されるという情報をキャッチしちゃったの。タイトルは『オホーツクに消ゆ』。

ふーんこれはおもしろそうだわんってことで、発売日にさっそくこのソフトを買いにでかけた。なにやら難しそうなこのゲーム、ヒントが載っているファミコン誌でも買っておこうと、客の少なそうな本屋に立ち寄った。ほら、私みたいにイカしたギャルが、お子様にまじってファミコン誌なんか物色してるとある意味で目立つでしょ。ファミコン誌のコーナーに人がいないことを見計らって、ヒントが載っていそうな雑誌を探していると、あったあった!!『オホーツクに消ゆ』攻略ハンドブック付きの〝ファミコン通信〟って雑誌が……。

さっそくファミ通を買って家に帰り、『オホーツク』を始めた。私のカンがいいのか、ファミ通の付録のおかげなのかゲームは詰まることなく、おもしろいくらいガシガシ進んでいった。さすがに、めぐみちゃんのバスタオルをはずすことは、わごと温泉で2時間ねばってもできなかったけどね……。で、8時間後には、みごとゲームをクリアーしちゃった。あのときはうれしかったわーん。1日でゲームをクリアーしたのなんか、あれが最初で最後(?)だもん。

『オホーツク』をプレイしたことがきっかけで、ファミ通を読むようになった。そして、それがファミ通に入るきっかけにもなりました。あのとき、ファミ通じゃなくてほかの雑誌を買ってたら、私はいまこうしてファミ通でお仕事していなかったってワケね。人生って不思議なものよね。

### オホーツクに消ゆ






**いざべらながの**

アパレル業界出身のセクシーダイナマイトギャル。イザベラのニックネームが示すように気性がサイバーな人。

緊急特集

# ファミスタ'90



リーグモードや助っ人制度などなど、かなりパワーアップされた『ファミスタ'90』。今回はリーグモードで明らかにされなかった部分、全6球場のマップ（なんと野球ゲームのマップだ！）、そしておそらくみんながいちばん気になっているであろう新オーダーをドーンと大紹介してしまおうではないか。やりっ!!

ナムコ　12月19日発売　5800円

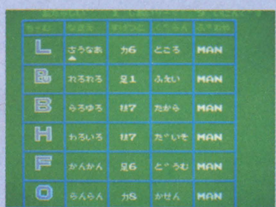
## おNEWなところをとことんチェックだ!!

### CHECK 1 リーグモードではこんなことができる!!

なにも記録を残せるだけがリーグモードのウリじゃない。ほかにも、いろんな楽しみ方ができるぞ。

#### たよりになるぜ助っ人クン!

『ファミスタ'90』で最大の話題となっているのが助っ人作成制度だ。足、技、力の3項目から重要視したい能力をひとつだけ選択。その後、選手名を決めると、全体の能力値が自動的に決定されるらしいんだけど……。くわしい法則についてはまだ秘密らしいぞ。うまく作ればチームの4番を打つような強打者だって作れるかもしれないぜ！



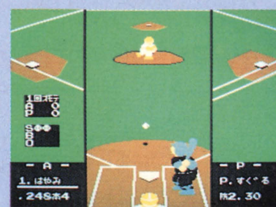
⬅助っ人は貴重な戦力。慎重につくらなきゃダメ。



⬅うまくいけば、こんなにすごい成績の選手も。

#### 幻のチームでプレイできる!

『'89』のIPモードで、最大の強敵だったPチームと、Aチーム。一度でいいからあんなチームでプレイしてみたいと思った人は多かったはず。そんな願いが通じたのか、制作者の気まぐれか、今回はリーグモードにかぎり、この超強力な2チームでプレイすることが可能になった。でも、初心者以外がこれを使えば、ぜったいに優勝だろうな……。



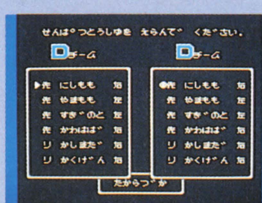
⬅超駿足のはやみ、怪物打者おずまも健在。



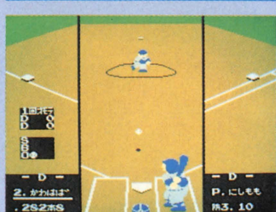

⬅こりゃもうイジメになっちゃうよねホント。

#### こんなカードで遊びたかった!

いままでの『ファミスタ』だと、2Pモードでは同じチーム同士の対戦はできなかった。ひいきのチームがあっても対戦相手に先にそこを選ばれるとどうしようもなかった。その点『ファミスタ'90』の、リーグモードなら大丈夫。なにからなにまで同じ条件で対戦するんだから、どちらの実力が上かハッキリ決着をつけることだってできるぞ。



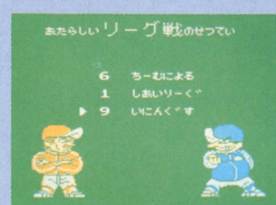
⬅同じ先発投手、同じ打順ってのも楽しいね。



⬅何番の打者が好調になるかが勝負を決めるかも。

#### ちょっと変わった野球もできるぞ!

『ファミスタ'90』のリーグモードでは、ちょっと変な機能もついてる。普通、野球は9回の攻防で決着をつけるんだけど、今回は1試合のイニング数を1、3、5、9回のなかから自由に選べるのだ。先発ひとりを完投させるのを条件に5回で勝負とか、リリーフ投手しか使えないなど、自分たちでルールを作ってプレイしてみると、楽しいよ。



⬅リーグ最初の設定画面。ここでイニング数を調整。




⬅延長2回で勝利だ。なーんか変なカンジだなぁ。

※このゲームはシャープのC1テレビでは動きません。

## CHECK 2 これが全16球団新オーダーだ!!

『ファミスタ'90』全16チームの新オーダーを大公開。キミのおめあての選手は、今年もいたかな？

| | G ガイアンツ | | C カーズ | | D ドラサンズ | | S スパローズ | | T タイタンズ | | W ホイールズ | | N ナムコスターズ | | M メジャーリーガーズ | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 順 | 名前 | 順 | 名前 | 順 | 名前 | 順 | 名前 | 順 | 名前 | 順 | 名前 | 順 | 名前 | 順 | 名前 |
| 打者 | 1 | ◎ おおがた | 1 | しやうだ | 1 | ぴつころ | 1 | となりの | 1 | しようの | 1 | ゆたきや | 1 | ぴ の | 1 | ◎ ぼ う |
| | 2 | ◎ かわいい | 2 | やまさひ | 2 | ○ かわはば | 2 | くりあま | 2 | わあだ | 2 | ちようち | 2 | ◎ まつぴい | 2 | ぼつくす |
| | 3 | しのつた | 3 | ろんどん | 3 | じようし | 3 | いけいけ | 3 | おかげ | 3 | ぽんち | 3 | ○ さんどら | 3 | くらく |
| | 4 | は り | 4 | こばや | 4 | おみあい | 4 | ぱりやん | 4 | おひるだ | 4 | やまだき | 4 | ぱつく | 4 | かんせい |
| | 5 | くろます | 5 | ○ あれち | 5 | う お | 5 | ひぽさわ | 5 | あゆみ | 5 | ぱちよろ | 5 | たろすけ | 5 | ぽけつと |
| | 6 | おかだき | 6 | よしひほ | 6 | にむやお | 6 | ○ あらり | 6 | ○ なたの | 6 | ○ びしはし | 6 | あむる | 6 | ◎ りぷりん |
| | 7 | こめだ | 7 | ながひま | 7 | はいほう | 7 | ○ す ま | 7 | きいど | 7 | ◎ しんぞう | 7 | ◎ かげきよ | 7 | ◎ さんど |
| | 8 | ○ なかま | 8 | たつかや | 8 | なかむり | 8 | はたた | 8 | ◎ やたわき | 8 | いちかか | 8 | りようま | 8 | さんちこ |
| | ㊹ | ◎ いもうえ | ㊹ | にすだ | ㊹ | ◎ さいとと | ㊹ | △ すぎおら | ㊹ | かなまり | ㊹ | ◎ ひろかじ | ㊹ | わぎやん | ㊹ | ◎ みつける |
| | ㊹ | ◎ つつえ | ㊹ | △ おさまい | ㊹ | お ほ | ㊹ | ◎ やえがせ | ㊹ | △ や お | ㊹ | ◎ むらおさ | ㊹ | △ あぽろん | ㊹ | ◎ ほうしよう |
| | ㊹ | △ はたはた | ㊹ | のむり | ㊹ | にむやあ | ㊹ | ◎ こがあ | ㊹ | や き | ㊹ | かわしげ | ㊹ | △ とまり | ㊹ | まつく |
| | ㊹ | こうも | ㊹ | ◎ は り | ㊹ | ◎ こもも | ㊹ | △ いちしげ | ㊹ | ◎ かねつこ | ㊹ | やしろ | ㊹ | わにわに | ㊹ | こるまん |
| | 型 | 名前 | 型 | 名前 | 型 | 名前 | 型 | 名前 | 型 | 名前 | 型 | 名前 | 型 | 名前 | 型 | 名前 |
| 投手 | ㊝ | さかと | ㊝ | かわぶち | ㊝ | にしもも | ㊝ | ◎ ぎやおす | ㊝ | きいろ | ㊝ | に ら | ㊝ | らつぷ | ㊝ | らいおん |
| | ㊝ | くわわ | ㊝ | おおによ | ㊝ | やまもも | ㊝ | おばにや | ㊝ | なかみし | ㊝ | かけほた | ㊝ | すいいと | ㊝ | ◎ すちあと |
| | ㊝ | まきはは | ㊝ | ながほみ | ㊝ | すぎのと | ㊝ | ◎ や も | ㊝ | なかたこ | ㊝ | さいほう | ㊝ | ◎ ふおつくす | ㊝ | はあし |
| | ㊝ | ◎ ここだ | ㊝ | きたぽつ | ㊝ | ◎ かわはば | ㊝ | ◎ かとうふ | ㊝ | ◎ いのくま | ㊝ | おおもん | ㊝ | ◎ しようぷ | ㊝ | ばいお |
| | ㋷ | ◎ みやもも | ㋷ | ◎ きどう | ㋷ | ◎ かしまだ | ㋷ | ◎ かわさし | ㋷ | のだて | ㋷ | ◎ まつもも | ㋷ | わあすた | ㋷ | ◎ ういりい |
| | ㋷ | ◎ ひろつた | ㋷ | まつだ | ㋷ | かくげん | ㋷ | ◎ でえひす | ㋷ | ◎ すみよし | ㋷ | なかやや | ㋷ | きやらはち | ㋷ | えかすり |

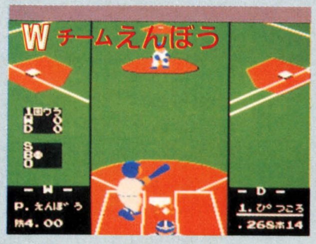
| | L ライオネルズ | | Bu バッカルーズ | | B ブラボーズ | | H ホーネッツ | | F ファイヤーズ | | O オリエンツ | | SPECIAL 1 P プロスターズ | | SPECIAL 2 A オールドリームズ | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 順 | 名前 | 順 | 名前 | 順 | 名前 | 順 | 名前 | 順 | 名前 | 順 | 名前 | 順 | 名前 | 順 | 名前 |
| 打者 | 1 | いしけり | 1 | おおいい | 1 | まつなな | 1 | ささい | 1 | ◎ しまたま | 1 | にしむり | 1 | すばた | 1 | はやみ |
| | 2 | ひらよ | 2 | あらり | 2 | ふくろ | 2 | ◎ こがあ | 2 | ○ しろい | 2 | さとけん | 2 | もとはり | 2 | いわき |
| | 3 | あきかわ | 3 | ぶらいと | 3 | ぶうまん | 3 | ばなな | 3 | ぶるわ | 3 | あいほう | 3 | きんぐ | 3 | おずま |
| | 4 | きよすく | 4 | ◎ えびら | 4 | もんた | 4 | あつぷる | 4 | ◎ だいえと | 4 | たかだわ | 4 | みすたあ | 4 | どかへ |
| | 5 | ◎ ですとれ | 5 | すすき | 5 | いしみえ | 5 | やまもも | 5 | にいじま | 5 | らんぼう | 5 | こうじ | 5 | はながた |
| | 6 | てなべ | 6 | かねむり | 6 | ふざい | 6 | ききかわ | 6 | ふろや | 6 | ○ かみかみ | 6 | たぶた | 6 | いぬしま |
| | 7 | つ ち | 7 | やまひた | 7 | ○ こがあ | 7 | ふじひろ | 7 | こゆき | 7 | みずあみ | 7 | やだわ | 7 | さもん |
| | 8 | いこう | 8 | まきき | 8 | ◎ なかのしま | 8 | ◎ うつだ | 8 | ためら | 8 | ◎ ふくざは | 8 | よりみち | 8 | とのま |
| | ㊹ | ◎ よしはけ | ㊹ | むらたみ | ㊹ | ◎ もとみし | ㊹ | わたい | ㊹ | ◎ すすき | ㊹ | △ やこた | ㊹ | ひろうか | ㊹ | あぶさん |
| | ㊹ | ◎ おにうだ | ㊹ | あわぐし | ㊹ | ◎ ぶらうす | ㊹ | ◎ どかわ | ㊹ | △ へるしい | ㊹ | ◎ はつひだ | ㊹ | かわうえ | ㊹ | いつてつ |
| | ㊹ | となりの | ㊹ | くりめし | ㊹ | くまによ | ㊹ | たかうなき | ㊹ | △ こがらし | ㊹ | ふるかか | ㊹ | のむさん | ㊹ | いがらし |
| | ㊹ | にしおば | ㊹ | はねだ | ㊹ | ◎ みなみ | ㊹ | ◎ もりやき | ㊹ | ふたむり | ㊹ | さいこう | ㊹ | てつじん | ㊹ | たつち |
| | 型 | 名前 | 型 | 名前 | 型 | 名前 | 型 | 名前 | 型 | 名前 | 型 | 名前 | 型 | 名前 | 型 | 名前 |
| 投手 | ㊝ | わななべ | ㊝ | むぎの | ㊝ | ほぴの | ㊝ | かとうふ | ㊝ | にしぜき | ㊝ | むらちよう | ㊝ | えなつよ | ㊝ | ほ し |
| | ㊝ | か き | ㊝ | おのの | ㊝ | さとお | ㊝ | ◎ よしとよ | ㊝ | つ も | ㊝ | うきじま | ㊝ | むらまや | ㊝ | にかいど |
| | ㊝ | まつあに | ㊝ | やまだき | ㊝ | やまおり | ㊝ | やまかず | ㊝ | ◎ しばば | ㊝ | しよう | ㊝ | すぐる | ㊝ | さとなか |
| | ㊝ | ◎ なべとみ | ㊝ | たかうなき | ㊝ | ◎ いまよ | ㊝ | ◎ むらら | ㊝ | ◎ つ み | ㊝ | そのかか | ㊝ | そうこん | ㊝ | ふじむら |
| | ㋷ | ◎ やまめ | ㋷ | ◎ さとひで | ㋷ | ◎ さかや | ㋷ | ◎ や り | ㋷ | ◎ たけたけ | ㋷ | ◎ こんのう | ㋷ | やまさん | ㋷ | てつごろ |
| | ㋷ | くろう | ㋷ | ほしい | ㋷ | やまそと | ㋷ | いもうえ | ㋷ | さとせい | ㋷ | ◎ いらべ | ㋷ | やすいだ | ㋷ | ゆうき |

※注：'89からのデータ更新に際し、異動された選手には以下の記号をつけた。◎は新規登録、○は代打からスタメンに昇格、△はスタメンから代打に降格した選手をそれぞれ表わすものとする。

## CHECK 3 盛者必衰のことはりをあらわす

鳴々あの選手はどこへ

ここでは、惜しまれつつ球界を去る名選手たちを紹介するぞ。




⬅球界を代表するフォーク投手だったよね。もう、あの切れ味鋭いフォークが見られないのはちょっと残念。




⬅強打のLチームのクリンナップを打ってた強打者。この選手に、手痛い一発を食らった人は多いハズだ。

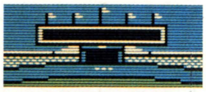


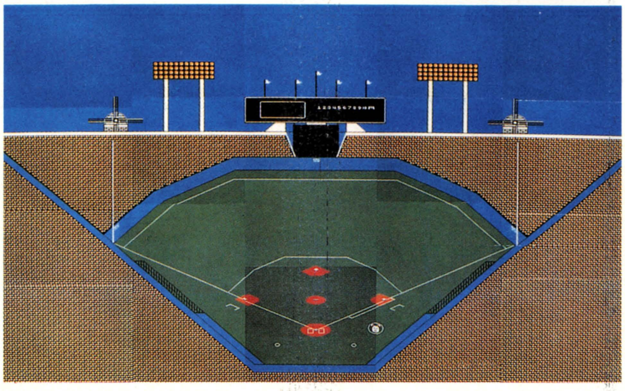

⬅数少ない実力派の下手投げ投手だったのに。抑えの切り札を失ったGチームの投手陣は大丈夫だろうか?

## CHECK 4 『ファミスタ'90』新球場ウォッチング!!

全体マップ付きで全6球場を紹介。前回の記事では、謎とされていた球場もとうとうベールを脱いだぞ。

### ▶ところざわ



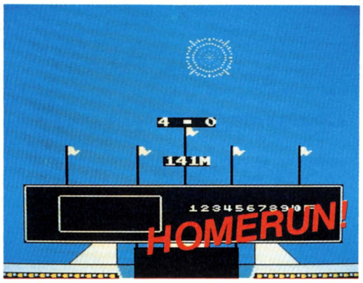


#### トレードマークのクマがカワイイのだ！

これといって特徴のない球場だ。まあ逆に考えれば、さしたる欠点もないんだからどのチームがフランチャイズに選んでも問題はないだろう。球場裏の風車小屋(?)が、なんとなく無国籍な雰囲気をかもしだしててイカしてる。

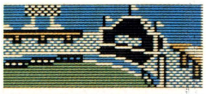
**球場スペック**
両翼95メートル センター120メートル

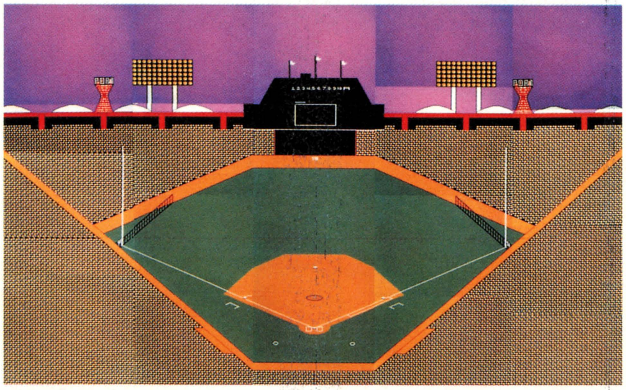
**この球場で勝つために**
日頃の鍛練がものをいう！




⬅青い空に打球が消えてゆく。まあ、普通のホームランシーンだな。

### ▶たからづか



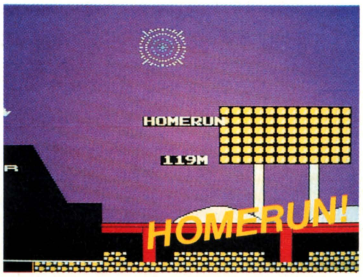


#### ラッキーゾーンへバンバン打ち込んでやれ！

全6球場のなかで、ただひとつラッキーゾーンがある球場だ。イメージ的には前作のろつこうさん球場に似ている。といっても、ラッキーゾーン自体はかなり小さくなってしまったので、あまりアテにしないほうがいいみたい。

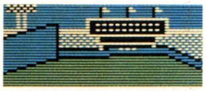
**球場スペック**
両翼91メートル センター119メートル

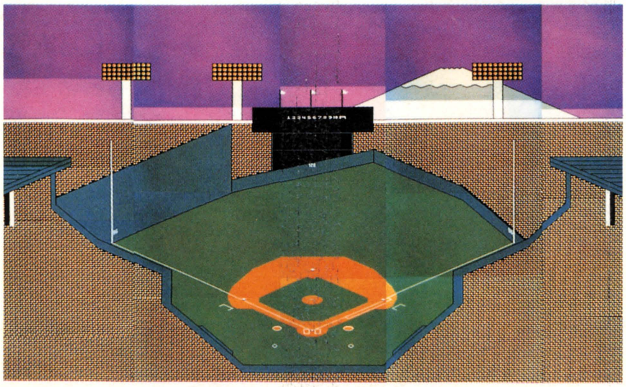
**この球場で勝つために**
幸運空間(ラッキーゾーン)はまさに宝なり！




⬅球場裏に建ってるタワーに当たるくらいのホームランを打ちたい。

### ▶ふえいふえい



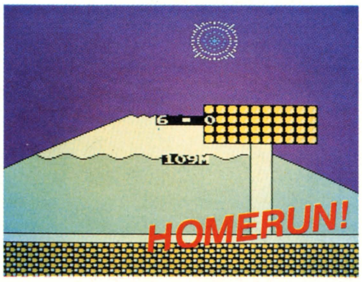


#### 外野がちょっとヘンテコなカタチなのだ！

こんなアンバランスな設計を誰がしたんだと思うほど、レフト側のフェンスが異様なまでに高い。レフト方向へのホームランを打つのは至難の業だぞ。右バッターの多いチームはここをフランチャイズに選ばないほうが無難だね。

**球場スペック**
両翼96メートル センター120メートル

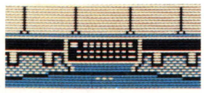
**この球場で勝つために**
左翼(レフト)を狙えば馬鹿を見る！

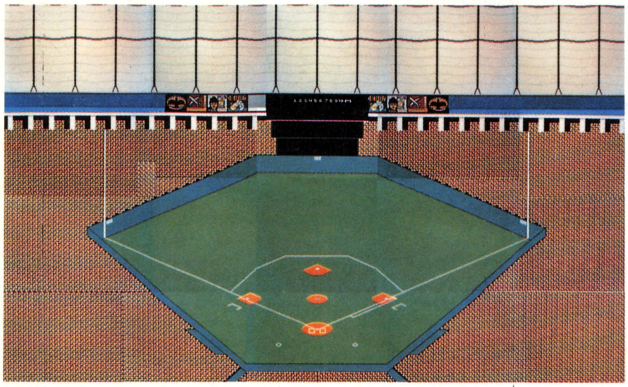



⬅富士山に花火、これぞニッポンの心。情緒タップリってところだ。

# どこもひとくせありそうな球場ばかりなのだ!!

## どうむ





### すっかりおなじみの屋根付き球場なのだ！

前作から引き続き登場。『ファミスタ』では天気は関係ないんだから、屋根つき球場はいらないんじゃないって!? まぁ、そんなカタイことはいわないで。豪快なホームランを一発打って、屋根を突き破ってみよう。気持ちいいぞー。

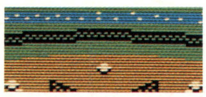
**球場スペック**
両翼110メートル センター122メートル

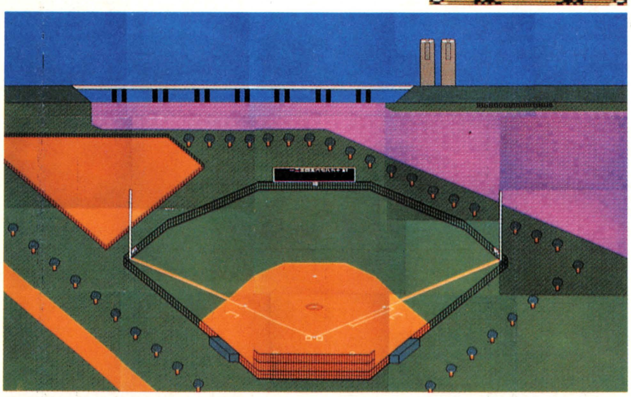
**この球場で勝つために**
機動力を大いに使うべし！




⬅ドームの厚い壁をつき破るには、かなりの飛距離がでないとムリ。

## かせんじき



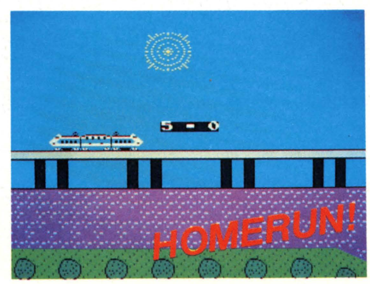


### これならホームランがガンガン打てるぜい！

ここも前作から続いて登場。公害の影響かどうか知らないが、球場の裏に流れる川が紫色になってしまった。あいかわらず球場は狭いので、打力の弱いチームでも、ここをフランチャイズに選んでおけば、けっこう戦える。

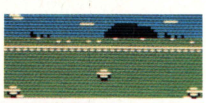
**球場スペック**
両翼85メートル センター110メートル

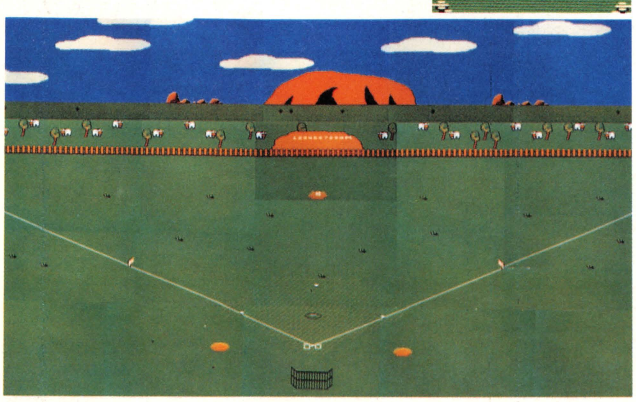
**この球場で勝つために**
繊細な投球術を身につけよ！




⬅満塁ホームランを打つと、今回はなんと新幹線が走り出すのだ。

## だいそうげん



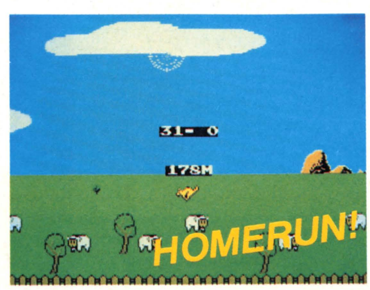


### 自然のなかでの野球はとっても気持ちイイ！

名前のごとく、グラウンドは雑草だらけだし、フェンスの向こうには羊がたわむれているという、たいへんローカルな球場。ハンパな広さじゃないので打球が外野の頭を越えたときは、まちがいなくランニングホームランだぞ。

**球場スペック**
両翼85メートル センター110メートル

**この球場で勝つために**
外野の失策は絶対禁物なり！




⬅カンガルーがピョンピョン跳ねてるぞ。大自然の中の球場らしいね。

# 最新ゲーム大紹介

結局のところ、ゲームを見ようと思ったらやっぱりこれしかないのだぞ!!








敵も主人公も純日本風のRPG『新・里見八犬伝』の登場だ。このゲームのウリは、8人もいる主人公と、その中の誰からでもゲームを始められるマルチスタート。1本で8度オイシイ、キャラメルよりうれしいソフトなのだ。

東映動画　12月8日発売　6200円　バックアップカートリッジ

## 8人の犬士が闇の軍団にいどむ!!

8人の主人公は、それぞれ別々の村に住んでいるから、スタートのときに誰を選ぶかによってゲームの展開は大きく変わってくる。これはかなり重要な問題なのだ。

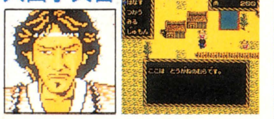
### BASIC STORY

その昔、安房の国では、領主の里見家に恨みを抱く女玉梓が悪霊となり、その呪いでこの世を闇の世界にしようとしていた。このとき、里見家の静姫の飼い犬八房と役の行者とが、玉梓の霊に立ち向かい、玉梓を封じ込めることに成功するのだが、里見家はあやまって八房を殺してしまうのだった。殺された八房の体からは、8つの玉がはじけとんでいく……。

時が過ぎ、戦国の世。安房の国にふたたび玉梓の霊が現われた!! そして、人々を苦しめる悪霊を倒すべく、八房の霊玉を持つ8人の犬士が不思議な運命の糸に導かれて静姫のもとに集まってきた!!

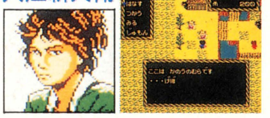
## キミの相棒八犬士たちだ!!

### 犬田小文吾



大きな岩を持ち上げるほどの怪力の持ち主。彼は、その怪力で、あやまって両親と弟を殺してしまう。

### 犬江新兵衛



2丁の鎌を操る野性児。侍にあこがれる彼は、お爺さんから8人の犬士を探すことを命じられる。

### 犬川荘助



目も見えず、口もきけない不幸をせおった少年。彼を治すことのできる泉が北にあるというが……。

### 犬塚信乃



仙道の心得を持っている。幻人という男に奪われた婚約者と光の玉を取り戻すため幻人のあとを追う。

仁　義　礼　智　忠　信　孝　悌

### 犬村大角



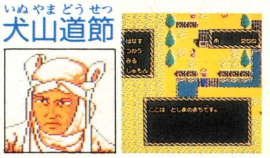
学問を修め、武器や火薬を作ることもできる。妖怪にとりつかれた義父に妻を殺されてしまう。

### 犬飼現八



古河藩の獄吏の職につく彼は、独断で農民の処刑を中止したため、牢に入れられる身となる。

### 犬山道節



真言を操る修験者。息子の処刑を自分の手で行ない、悲しみのあまり我を失ってしまう。

### 犬坂毛野



剣術の達人。芸人一座の用心棒だったが、町を離れたスキに一座の者が殺されてしまう。

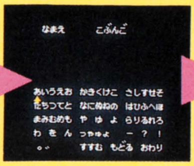
# 8ヵ所から始められるマルチスタートだ!!

### 主人公を選んで



⬆犬士たちは、仁、義、礼、智、忠、信、孝、悌の文字で表わされる。

### 名前を決めて



⬆主人公の名前は、自分の好みにあった名前に変えられるのだ。

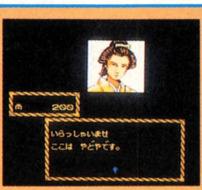
### スタートっ!!



⬆選んだ主人公のプロフィールが表示されて、いよいよスタートだ。

## 悌 犬田小文吾のスタート地点 東金の村

### 宿屋

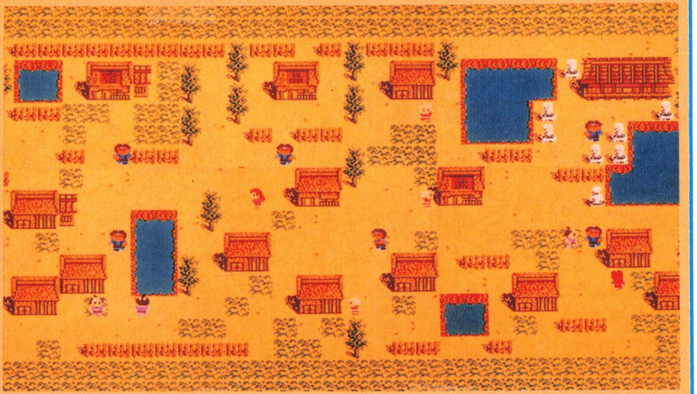


宿屋のお姉ちゃんは、けっこうあいそがいいのだ。1泊5両。

### よろず屋

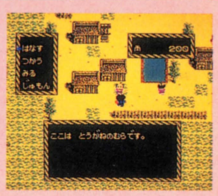


天狗の鼻なんてのも売っている。いったい、何に使うんだろうね。



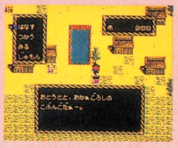
## 村では嫌われ者の小文吾なのであった

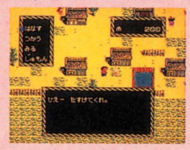
村では、まず自分の立場を知らなければならない。村人の話を聞くのが最初の仕事だ。でも、はっきりいって小文吾は嫌われ者だったりするのだ。



⬅いちばん近くにいる人は、やっぱり村の名前なんか言ってくれたりする。

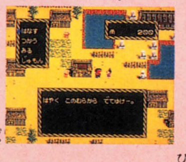
### とにかく話だけは聞いてみよう





⬅話しかけただけで、出ていけだなんて……。

⬅別に、この人をどうかしようってワケじゃないけど。



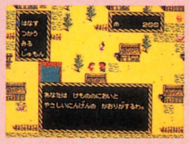


⬅女の人にまで嫌われちゃったら、もう、ダメ!

⬅まったくこの村の人たちときたら、なんとかしてよー。

### たまにはこういう人もいなくっちゃね





⬅やっと、このあとどうしたらいいかわかってきたぞ。

⬅おっと、少しはものわかりのいい人もいるみたいね。

## 村の外にも出てみよう



⬅自分の目的がわかってきたところで、外に出よう。最初は、あまり遠くへ行かないこと。

### 武器屋



せっかん棒っていう武器は、ちょっと痛そうなカンジだよね。

## ゲゲッー敵だ!!



⬅さっそく敵のお出ましだ。ちょっとヤな雰囲気だなぁ。

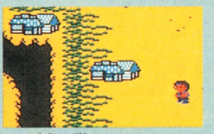


➡敵の攻撃! アニメーションで追ってくるぞ。



⬅こちらも負けられない。せっかん棒でせっかんだぁー。

## 別の村があったぞ



⬅フィールドを歩いていると、どこかの村が見えてきた。まよわず入ってみるのだ。





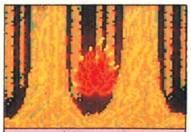
⬇➡村で話をしているうちに、八犬士のひとりを見つけたけど……。

# 敵キャラも少し見せちゃうぞ



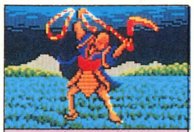
下忍 HP…10

⬅けっこうカッコいいわりにいちばんのザコキャラ。バシバシ倒せ。



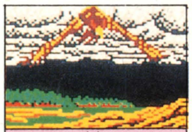
鬼火 HP…30

⬅昼間でも出てくる鬼火。フワフワ浮かんでいるので、攻撃力は弱いみたい。



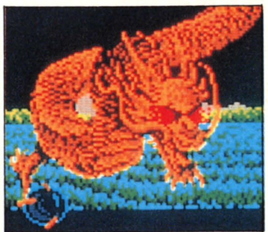
海賊 HP…50

⬅いつも2、3人で襲ってくる。動きがすばやく、攻撃しにくい相手。



鷹 HP…95

⬅空からの攻撃なので、こちらにはかなり不利。リキんで闘え!



竜 HP…1150

⬆ちょっと不用意に遠くへ行くと、こんなのに出くわす。これが6匹も出てきたら覚悟するしかないな。



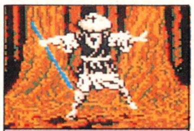
たぬき HP…15

⬅見た目はカワイイのに容赦なく攻撃してくる。弱いからイイけど。



九尾の狐 HP…40

⬅2、3匹まではラクだけど、集団で現われたときはちょっと手ごわい。



破軍坊 HP…80

⬅お坊さんらしく、呪文を使った攻撃をしかけてくるのだ。要注意。



鎧武者 HP…100

⬅さすがに、ヒットポイントも多く強そう。でも、なんとかなるレベル。

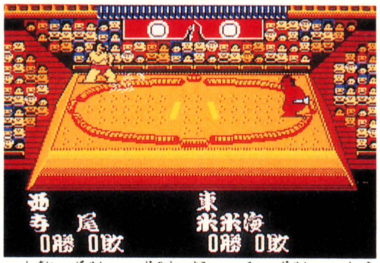
# 寺尾のどすこい大相撲™

ジャレコ　11月24日発売　5900円

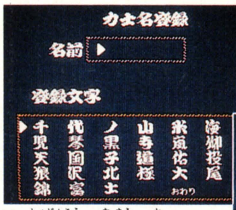
相撲の世界っていうのは、毎年たくさんのお相撲さんが誕生しても、その頂点の横綱になれる人は1人か2人という、キビシイところ。そんな世界で、キミも自分の腕試しをしてみたいと思わない？

## 寺尾といっしょに横綱をめざせ!!

このゲームの主人公は、タイトルにあるとおり寺尾というお相撲さん。キミは、これから彼といっしょに横綱への道を歩んでいくのだ。寺尾は、最初はいちばん下っぱの前頭13枚目という番付の順位。相撲の昇進は、一場所15試合の成績によって決められて、半分以上の8勝を確保しておけばとりあえず昇進の対象になる。だから、勝てる相手には必ず勝つ!!　という鉄則を守らないと、横綱なんか夢のまた夢なのだ。




⬆試合の場面は、土俵を横から見た画面だ。仕切りの前には、ちゃんと塩をまいたりするのだ。




⬆主人公の名前を変えるのも、もちろん自由。上の31文字を組み合わせて好きな名前を作ることができるぞ。

⬇番付表はご覧のとおり。この上には、まだ関脇や大関、横綱などが大勢ひしめきあっているのだ。




## 多彩な技で相手を倒せ

相撲の技はたくさんの種類がある。このゲームでも多彩な技が用意されているが、1回の試合に使える技は4つまで。✚ボタンの上下左右のどれかプラスBボタンで技がくりだされる。技は経験値で買うようになっていて、ある程度勝ち進んでいないと効果的な技は使えないのだ。

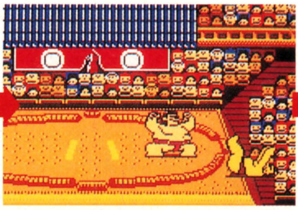
### 経験値で技を買うのだ

#### 勝負に勝って




⬆頭と力を使って試合に勝てば経験値が手に入る。でも、ちょっと勝ったくらいじゃ、技は手に入らないぞ。

#### 経験を積んで



⬆どんどん勝っていけばキミの番付も上がるし経験値も増える。やっぱり勝たなきゃダメなんだな、これが。

#### 技を買う




⬆試合の前に技を買うかどうかを選択できる。さすがに、強そうな技はそれなりに多くの経験値が必要だ。

## これがキミの必殺技

### つり出し



相手のまわしをとって、相手の体を持ち上げながら土俵の外に落としてしまう技。

### 上手投げ



まわしを持つ手が、相手の手の上になったときに相手を引きつけながら投げる技。

### 下手投げ



手の位置が上手とは逆の状態になったとき、相手を押しぎみに投げる技。

### すくい投げ



上手投げや下手投げとちがい、相手のまわしを持たず脇の下に手を入れて投げる技。

### 外掛け



相手の足の動きをとめるため、自分の足を外側からからめて後ろに押し倒す技。

### 叩き込み



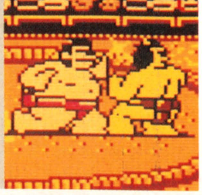
突進してくる相手の進路から身をかわし、上から相手を土俵に叩きつける。

### うっちゃり



土俵ぎわを背に、相手の押す力を利用して逆の体勢になり、相手を土俵外に出す。

### つっぱり



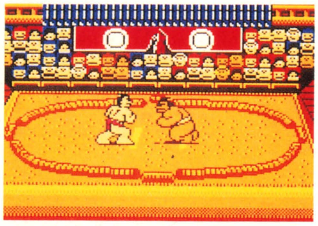
相手とは組まずに、平手で相手を突き放しながら、土俵ぎわに追いやる。

# 3つのモードで遊べるのだ

ゲームの中身は3つのモードに分かれている。技の使いかたなどは3つとも同じだけど、それぞれ全然ちがったゲームになっていて、なんかお得なカンジ。

## 昇進編

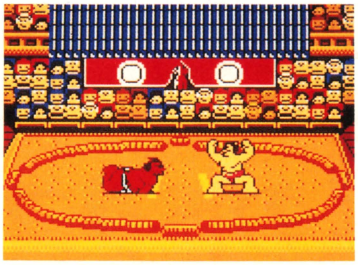
寺尾が、なみいる強豪と試合を重ねながら、横綱をめざして戦っていくモードだ。かけだしの寺尾にとって横綱への道は険しいけれど、試合に勝たなきゃいつまでも下っぱのまんまなのだ。



➡1月場所1日目の立ち合いの瞬間。気合が入るぜ。

### 横綱をめざして勝ち進め!!

#### 技が決まって気持ちイイ



⬆寺尾の体が一瞬ピカッと光ったかと思うと、相手の体が宙に舞う。必殺技が決まったのだ。やっぱり大技っていうのは、気持ちがいいね。

#### こんなヤツらが相手だ

**大黒天**
外掛け、うっちゃりなどが得意。大きな体のわりに、押しに弱い。



**米米海**
得意技は特になし。体は細いがパワーだけはあるようだ。



**金黒山**
上手投げ、下手投げ、すくい投げが得意。押しがめっぽう強い。



**天予山**
外掛け、叩き込みが得意技。立ち合い直後の叩き込みに要注意。



**山嵐**
下手投げ、すくい投げ、外掛け、叩き込みとオールマイティー。

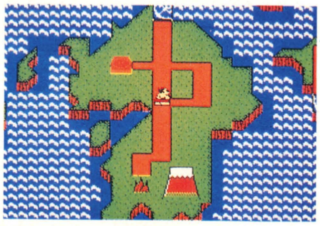


**狼富士**
上手投げ、外掛け、つり、などが得意。スキもなく力も強い。



## 日本一周編

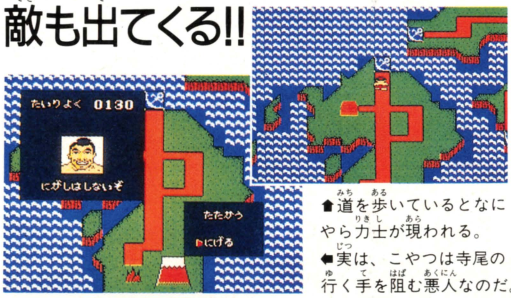
相撲界にとってかけがえのない優勝賜杯。それが何者かの手によって盗みだされてしまった。そこで、親方の依頼を受けた寺尾が賜杯を捜して日本全国を旅するというのがこのモード。悪の土俵を5つ制覇すれば賜杯をとりもどせるぞ。修行のための山があったり、技を替えられる温泉があったりと見せ場も豊富なのだ。



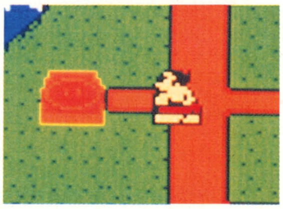
➡寺尾が登場するのは九州。長い旅の始まりなのだ。

### 盗まれた賜杯を求めて寺尾がゆく

#### 敵も出てくる!!




⬆道を歩いているとなにやら力士が現われる。
⬅実は、こやつは寺尾の行く手を阻む悪人なのだ。



#### これが悪の土俵か!?

⬅土俵の形が意味ありげ。この中にはムチャクチャ強いやつがいるので、十分修行を積んでから入ろう。

#### 海を渡って旅は続くのだ

➡5つの悪の土俵を制覇するためには、海を渡っていかなければならない。






⬅海に出ると、いきなり海賊が現われた!! いったいどうすればいいの!?

## 対戦編




⬅対戦編では、4対4の勝ち抜き戦になるのだ。

### 友達と2人で遊べちゃうぞ

#### 部屋を選んで



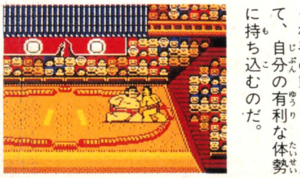
⬅まず部屋を選ぶ。それぞれ得意技がちがう力士たちがいるのだ。

#### 順番を決める



⬅4人の力士を、どういう順番で出場させるかが勝敗のカギになる。

#### そして対決だ!



⬅相手の動きをよく見て、自分の有利な体勢に持ち込むのだ。




なみいる敵を得意の双截拳で、たたきのめす痛快無比のアクションゲーム、『ダブルドラゴン』の続編が登場。今回は待望の2人同時プレイも可能になって、ますます過激に楽しめるぞ。さあ、無敵の双截拳秘奥義を敵に食らわしてやれ！

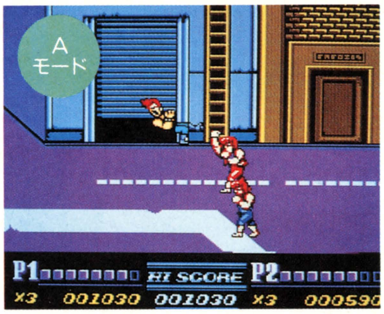
テクノスジャパン　12月22日発売　5900円

# 復讐のため2匹のドラゴンが戦う！




あのブラックウォリアーズとの戦いから数年がたった。街も平和を取り戻し、人々の心もようやくあの悪夢を忘れようとしていた。そんなある日、謎の武装集団がジミーとビリーたちのいる双截拳の道場を襲ってきたのだ！　彼らは多くの門下生とビリーの恋人マリアンを殺し、どこかへ消えてしまった。多くの仲間と愛する者のため、やがてふたりのドラゴンは再び悪を討つ決意を固めた。

## 『ダブドラ』はやっぱり2人プレイだ！




⬅Aモードは味方を攻撃しても大丈夫。一致団結して、敵をやっつけよう。

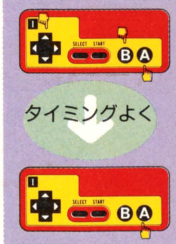



⬅対するBモードは、敵と一緒に味方にも攻撃できる。味方どうしの勝負もね。

## 双截拳秘奥義のかずかず！

ジミーとビリーの使う双截拳。その秘奥義をここに一挙公開だ。これさえ身につければ、まさに無敵だぜ。

### 龍尾嵐風脚







⬆一斉に襲ってくる相手に有効なのがこの技。ジャンプのときタイミングよくAかBボタン。

### 天殺龍神拳







⬆天を突き破るようなアッパーで、敵を吹き飛ばす。しゃがんでるときに✚ボタンだ。

### 爆魔龍神脚



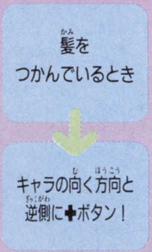




⬆遠くの敵へ膝蹴り攻撃だ。しゃがんでるときに✚ボタンとA、Bボタンを押す。

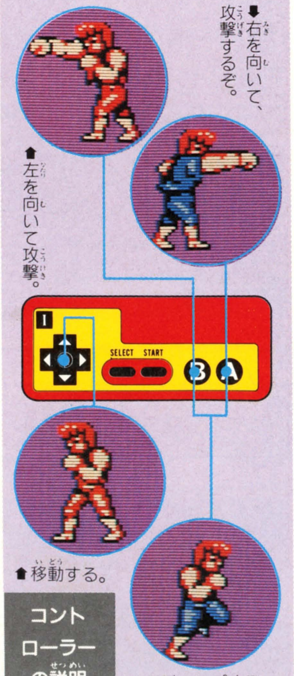
### 髪つかみ投げ




⬆足場が悪いところで敵を一気に倒せる。髪をつかんで、向いてるほうと逆の✚ボタン。

### コントローラーの説明



⬇右を向いて、攻撃するぞ。

⬆左を向いて攻撃。

⬆移動する。

⬆ジャンプする。

# 悪の組織をたたきつぶせ!

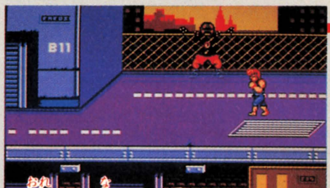
マリアンのやられ方で、敵は双截拳と因縁を持つ幻殺拳の使い手とわかった。相手にとって不足はないぜ!

## MISSION 1 敵のアジトへ



敵のアジトへ突入だ。まだ序盤なので、それほどやっかいな敵は現われない。基本テクはすべてココでマスターしておきたい。ボスは幻殺拳第1の刺客、巨漢ブルノフ。

⬇怪力ブルノフに接近戦は禁物。間合いをとって戦うのが有効だ。



俺の名はブルノフ



ジャマなヤツはぶんなげろ

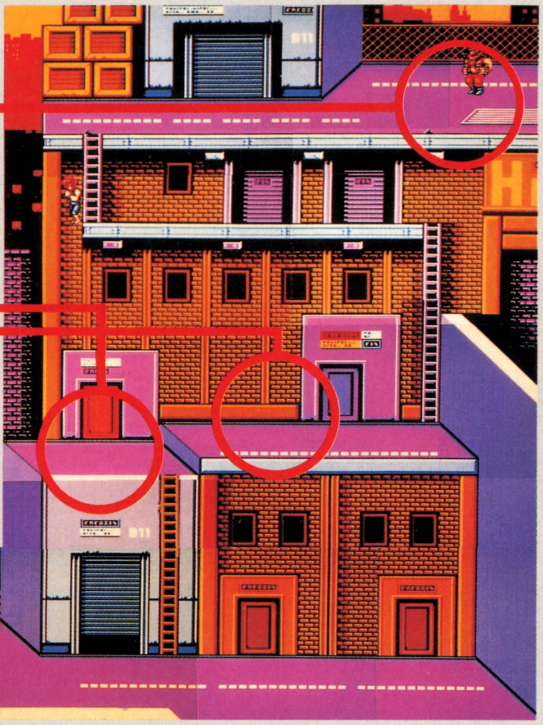
➡敵の持ってる武器は強力。奪って逆に利用してやれ。



これでもくらいな悪党ども



⬆こういう場所では、髪つかみ投げで一気にカタをつけろ。



俺たちの双截拳の前に敵はいない!

## MISSION 2 ヘリポート

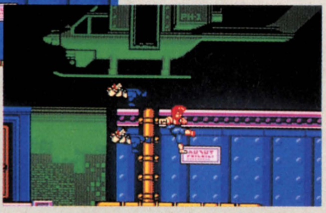


高いビルからビルへと渡りながら戦うステージだ。足場がかなり悪いので、不用意にジャンプしていると、一気に奈落の底!! なんてことにもなりかねない。ヘリから次々と襲ってくる敵の部隊や、多彩な攻撃をしてくるボスの忍者など、てごわい相手ばかりだぞ。



⬅ヘリから降りてくる敵の大部隊。これはジミーとビリーでもピンチだぜ。

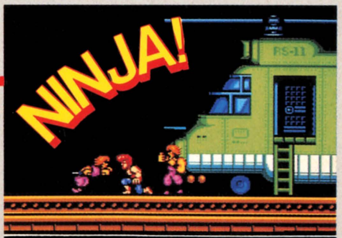
敵ではないわ!



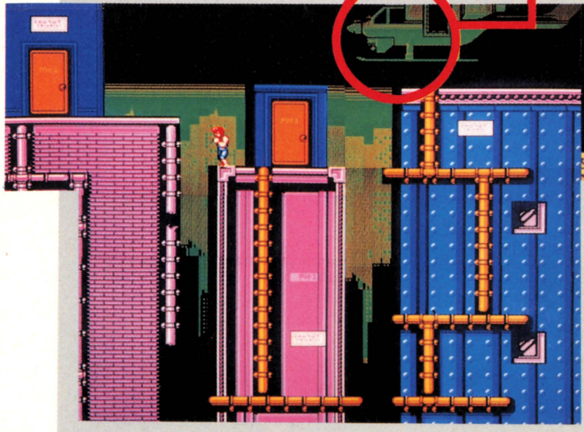
きさまらなど

➡しかし、この位置で嵐風脚を決めていれば、敵の大部隊も、一網打尽だ。

⬇ボスの忍者と対決。身軽な動きでこちらの攻撃をかわしながら、手裏剣で攻撃してくる。







➡そんな殺人マシーン忍者も、この場所にいるとなぜか攻撃してこない。チャンスだ行け!




⬅敵のヘリが逃げていくぞ。ここで逃がしてたまるか!






# ゴルフッ子オープン

タイトーカントリークラブへようこそ。当クラブは、永久会員権たったの5900円のお手頃価格で良心的な経営をモットーといたしております。皆さんお誘いあわせの上、買ってね。

タイトー　11月25日発売　5900円

# タイトーキャラ総出演のコミカルゴルフゲームだ

## クラブハウスで

コースへ出る前にクラブハウスでプレイの準備を。誰とラウンドするか、どのクラブを持っていくかなど、受付のおねーさんの質問に答えるだけで準備はバッチリ。

### スマイル0円




⬆クロスレビューでも8点は付きそう な受付嬢。にこやかな表情で、モードやクラブ選択の案内をしてくれるのだ。

| モード選択 | |
|---|---|
| にゅうげーむ | 初めてプレイするときに。 |
| ぱすわーど | 成長したプレイヤーで、前回の続きが遊べるのだ。 |
| れんしゅう | お好みのホールを選び、こころゆくまで練習できる。 |
| **相手を選ぶ** | |
| ひとりで | 孤独が好きな、あなたに。 |
| ふたりで | 友だちとふたりで勝負だ。 |
| COMと | このゲームのメインモード。ユニークなキャラが勢揃い。 |

**クラブを決める**




16種類のなかから、お好みの13種類を選ぶ。パターは必ず持たなきゃならない。

## 情報がいっぱい

画面に表示されるすべてのデータの意味をしっかり覚えよう。情報を100パーセント活用することが、スコアアップへの第一歩なのだ。




**スコア**
ショットはそのホールの、スコアは通算での、成績を表示している。

**ホール案内**
ホールナンバー、パー、そしてカップまでの距離を表示しているのだ。

**名前とクラブ**
名前を入力しないで始めると、自動的に、名前を付けられちゃうのだ。



**打点表示**
ショット画面では、打点を表示する。ボールの中心より左側を打てば打球は右に、逆に右側を打てば打球は左に曲がるのだ。

**風**
風の向きと強さを表わす。打つ前に必ずチェックして、ミスをなくそう。

**メーター**




スイングの強さを表示するメーター。青い部分が長いほど、飛距離が出るのだ。タイミングは体で覚えようぜ。

## 個性あふれるバイプレイヤーたち

コンピュータプレイヤーは、最初は4人。プレイしていくうちに、さらにふたりの選手が加わる。どの選手も個性がハッキリしてて、楽しませてくれるぞ。

### ゴルファー

**ちょーさん**



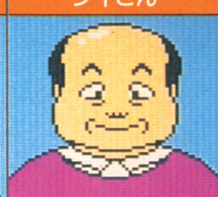
『究極ハリスタ』シリーズでおなじみの野球解説者だ。この人に勝つと飛距離バツグンのクラブをプレゼントしてくれるぞ。

**ママ**



『京都龍の寺殺人事件』に出演していた、バー舞妓のママだ。ゴルフはあんまりうまくないけど、色っぽいので、許す。

**ジイさん**



タイトー作品、初登場。パッと見たカンジは、単なるスケベジジイだけど、パワー、テクニックともに、かなりのものだぞ。

**プロ**



関西弁をしゃべるレッスンプロ。プロだけあってゴルフはうまいが、口が悪いので、いまいち生徒に人気がないらしい。

### 3人のキャディー

**てつこ**



20年のキャディー歴を誇るベテランなのだ。

**ちえみ**



かわいい顔に似合わず、キツイことを言う。

**ひとみ**



この顔で20歳。タイトーさん、冗談でしょ。

# コミカルなイベントがてんこ盛りなのだ！

## 胸ドキドキの1番ホール

### 1番ホール
340ヤード●パー4

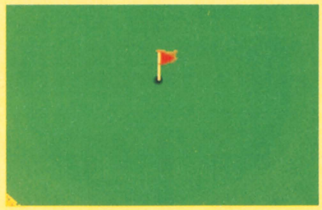
コースに出て最初にすることは、全景を眺めて、攻め方を考えること。邪魔になる木やバンカーの位置、そして風向きを頭に入れて第１打をカッ飛ばせ。

### 緊張の第1打



さあ、記念すべき第1打。風、クラブ、そして方向をチェックしたら、思いっきりカッ飛ばすのだっ!!

### 芝目はけっこう素直だぞ



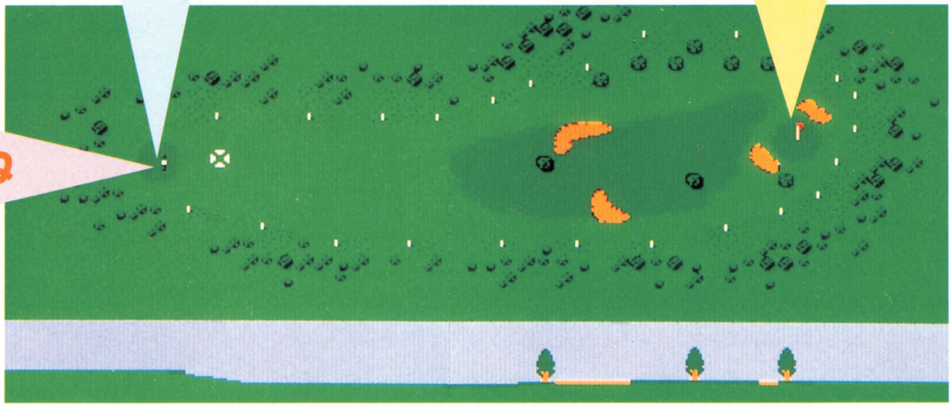
#### 狙っていこうぜ

全18ホールを通して、グリーンの芝目はとっても素直。慣れてくれば、チップインも思いのままだ。ちょっと強めに打つと、入りやすいみたい。

### キャディーに聴け

1打ごとにキャディーに意見を聴くべし。けっこう役立つことを言ってくれる。



➡断面図を見て、コースの起伏をチェックするのも大切。坂は飛距離に影響するからね。

## 小夜ちゃん登場

### 6番ホール
350ヤード●パー4

隠れキャラもわんさか。たとえば6番ホールで、相手がプロ、キャディーがちえみのときに3回連続でOBすると『奇々怪々』の主人公、小夜ちゃんが現われるぞ。




⬅肩に力が入りすぎて、なんとOB３連発。ゲームではボールはただだからいいけどさ。

### OB3連発




⬆突然、妖怪はしりタイが現われた！　タイトーのゲーム『奇々怪々』に出てきた敵キャラだぞ。

⬇続いて『奇々怪々』のヒロイン、小夜ちゃんも登場。再会できるなんて、大カンゲキ。この後は、パスワードを使って対戦相手として選べるのだ。




## ホールインワン

### 7番ホール
170ヤード●パー3

このホールでは、少し大きめのクラブを選んで、グリーンの奥の橋を狙って打ってみよう。うまく橋に当たれば、跳ね返ったボールが、カップに引きこまれるかのようにホールインワン！『ゴルフッ子』には、こんなエキサイティングなコースがいっぱい!!




⬅れんしゅうモードで感覚をつかんでおけば、橋に当てることなど楽勝さ。




⬅みごとホールインワンすると、ド派手なファンファーレが鳴り響いて祝福してくれるのだ。おまけに、スロービデオでカップインの瞬間を見せてくれるので、大満足。

### クラブ別飛距離表

平地、無風、フェアウエーという条件でベストショットしたときの、クラブごとの飛距離を表にまとめてみたのだ。スコアアップに役立ててちょ。

| クラブ | 飛距離(Y) | クラブ | 飛距離(Y) |
|---|---|---|---|
| 1W | 220 | 4I | 167 |
| 2W | 210 | 5I | 155 |
| 3W | 200 | 6I | 145 |
| 4W | 190 | 7I | 133 |
| 5W | 180 | 8I | 122 |
| 1I | 200 | 9I | 111 |
| 2I | 189 | PW | 100 |
| 3I | 178 | SW | 90 |

# Lutter

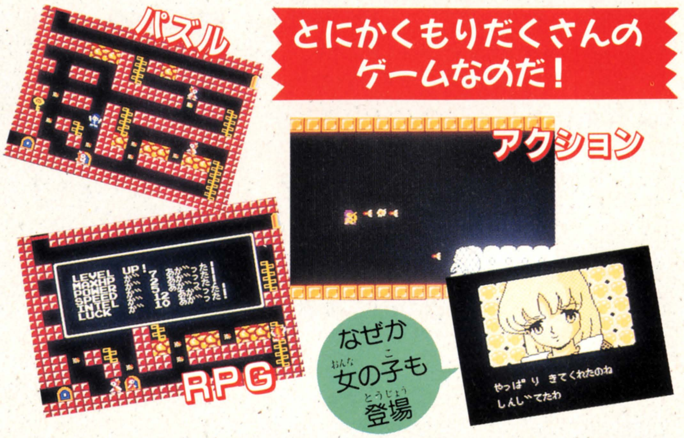
"パズルが大好きなんだけど、RPGもすてがたい。実はアクションも結構好みなんだよなー"という、ちょっと優柔不断で贅沢な趣味のアナタ。この『リュッター』ならば、その悩みもバッチリ解決してくれちゃうぞ。とくと楽しんでくれ！この不思議な世界。

アテナ　11月24日発売　書き換え専用

# パズルだ！アクションだ！RPGだ!!

いままで、いろんな複合ジャンルのゲームが登場したけど、このゲームのようにパズルが楽しめて、RPGのように主人公がレベルアップしていく快感もあり、巨大ボスキャラとのアクションシーンもあるなんていう、贅沢なゲームはなかったんじゃない？　ベースとなっているのは、あえていうならパズル。表と裏の二重構造になっている洞窟内は、いろんなアイテムや、さまざまなトラップがいっぱいだ。洞窟をうまくクリアーして、怪獣にとらわれた女の子を捜しだすのが目的。

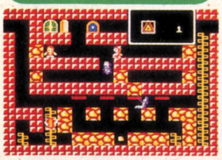
しかし、各部屋で主人公の行く手をはばむザコキャラは、奥の部屋にいくほど強くなっている。このままじゃ、ボスのところまでたどりつけない。だけど心配はいらないぞ。敵を倒すことによって、主人公もどんどんレベルアップするし、洞窟内の宝箱には強力な武器や防具が隠されているのだ。はたしてキミはみごと女の子を救うことができるか？




## 表裏一体がとっても斬新!!

ゲームの舞台である洞窟内はいろんなアイテムや、プレイヤーをまどわす変な仕掛けがいっぱい。ここに一覧表にしてみたぞ。

### アイテム



➡洞窟の特定の場所に置いてある。便利な物ばかりなので、必ず拾おう。




➡剣やよろいなど、主人公の攻撃力や防御力をアップさせる物が中にある。

### 宝箱

### とびら

色違いで3種類あり。専用の鍵であけて中に入れる。ボスの部屋につづいているものも。

### ドア

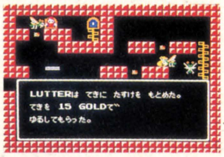
表ワールドと裏ワールドを自由にいったりきたりできる場所だ。うまく利用しよう。

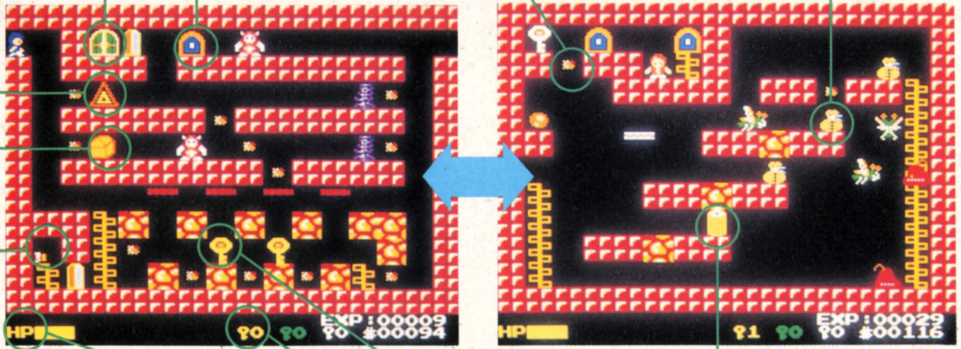
### カラクリブロック

消えたり現われたりする不思議なブロック。タイミングよく渡らないと、ダメージを受ける。

### お金

敵にやられそうなときにこのお金をはらえば、運がよければ見のがしてくれるのだ。




### ボタン




⬆部屋によってはスイッチのある場所がある。ためしに押してみるぞ。

⬅すると何もないところに、はしごが出現した。これで上へもいけるぞ。

### HP

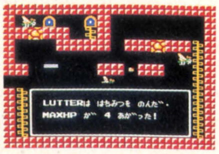
レベルアップでどんどん増える。ダメージを受けても、動かなければ、自然に回復するぞ。

### 鍵

色違いで3種類あり、それぞれ違うドアを開けることが可能。数に限りがあるので注意。

### はちみつ

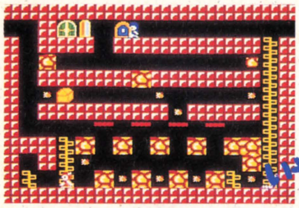
主人公のパラメータのどれかをアップしてくれる、便利なもの。見つけたら必ず取れ。



# 3つの要素がつまっているのだ！

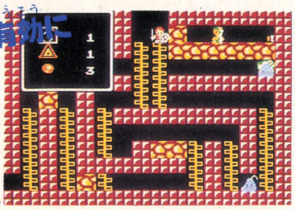
さまざまな要素がつまったこのゲームはそのすべてを克服できなければ、ゲームクリアーなどは夢のまた夢なのだ。

## パズル！ サクサク解くのだ！



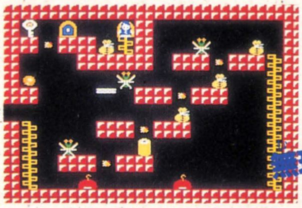

⬅道に迷ったとき、逆のワールドへいくのも手。思わぬところで隣の部屋とつながっている。

アイテムは有効に



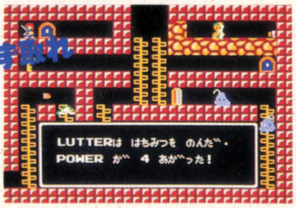
➡洞窟内で拾える便利なアイテムも数に限りがある。本当にここで使っていいか考えよう。

## RPG！ バシバシレベルUP！



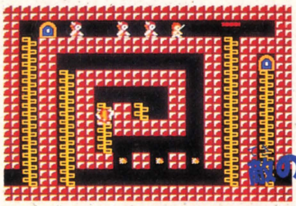

⬅洞窟の奥へいくほど、敵は強くなる。レベルアップをサボると、結局は損なので注意。

はちみつは必ず取れ



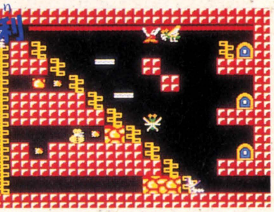

➡敵を倒さなくてもレベルアップできるはちみつなどは、なにがなんでも取るのだ。

## アクション！ ガンガン敵を倒せ！




⬅敵キャラはその動きに一定の法則性がある。そこを見きわめれば、こっちのもんだぞ。

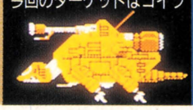
ロープ上は不利



➡ロープ上では両手がふさがっていて、攻撃することができない。渡るときは慎重に。

# ゾーン1を探索するのだ！

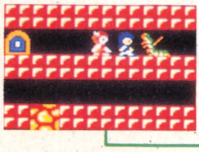
今回のターゲットはコイツ



最初のゾーンは比較的簡単とおもいきや、なかなかあなどれないつくりになっている。最後に登場のボスはグリーントータスだ。

### ●トライアングルは絶対取れ

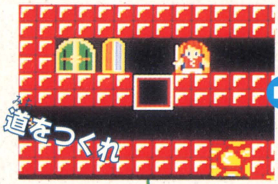
⬇敵にはさみうちにされたときでも……。






⬆これを使えば、片方の敵をくいとめられる。

### ●ブロックを使うのだ

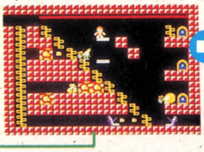


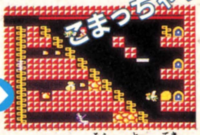




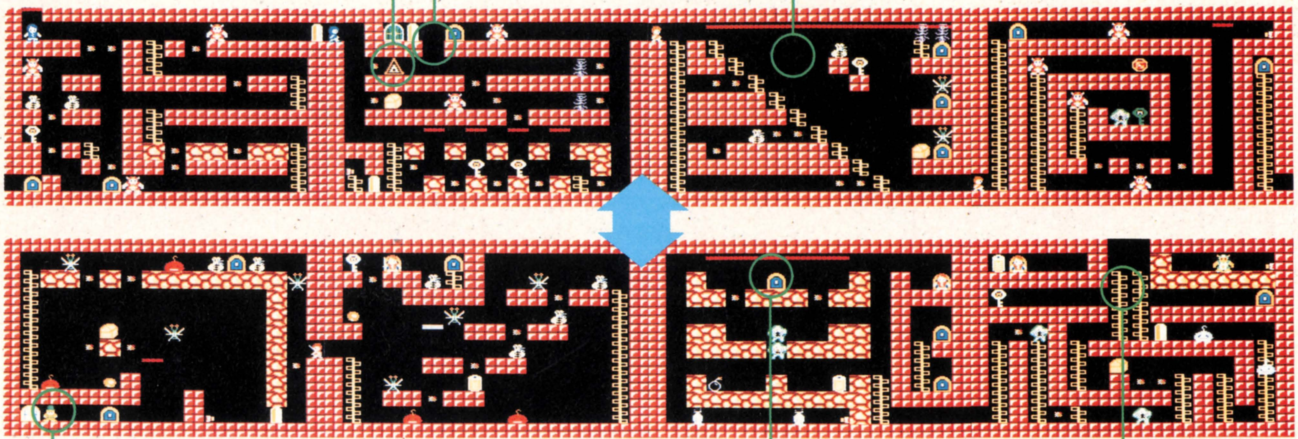
### ●やっかいな浮遊板だ！

⬇上下の床が微妙に違うタイミングで動くぞ。

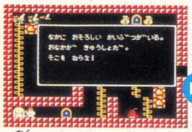




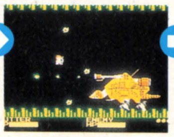

⬆そのうえ空を飛ぶ敵も攻撃してくる始末だ。




### ●ボス登場



⬇敵の激しい攻撃をかわしつつ、懐へとびこめ。



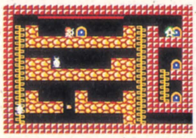


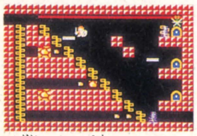

⬆各ゾーンのボスキャラには必ず弱点があるのだ。

⬆ひたすら腹を攻撃すれば、倒せるぞ。

### ●トラップにだまされるな

⬇洞窟内のとびらの中には罠もあるぞ。

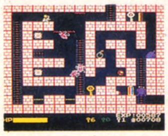




⬆入ると、変なところへワープさせられちゃう。

### ●はたしてこの先には……

⬇ちょっと暗くて不気味なゾーンだ。





⬆ボスキャラもハンパじゃないヤツばかりだ。

# ホステージ
# HOSTAGES™

じつはこの『ホステージ』、もともとアメリカで大ヒットしたパソコンゲームなのだ。アクションゲームっていうと、最近はパワーアップ型横スクロールがほとんどなんだけど、コイツは一味違うぜ。えっ？ 何が違うかって？ まずはこのページを読んでみてよ!!

ケムコ　12月1日発売　5900円

## 武装ゲリラをたたき潰し大使館を奪回せよ!

1989年×月×日、A国大使館が武装ゲリラによって占拠された。このままでは人質とされた大使館員の生命が危ない。ただちに特別救出作戦部隊が編成された。キミに与えられた任務は、ゲリラをせん滅し、人質を救出して大使館を取り戻すことだ。

ステージは全部で4つ。横スクロール型アクションの狙撃ポジション確保ステージ。3Dシューティングの狙撃ステージ。屋上からロープで館内に進入する突入ステージ。3D迷路でゲリラを撃ちまくる救出ステージ。とまあ、数々の特殊な任務を、キミはクリアーしなければならないのだっ！

### 6名の特別救出隊員

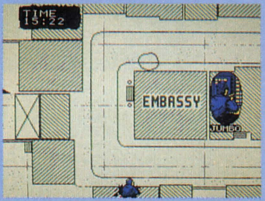
| 狙撃班 | | 救出班 | |
|---|---|---|---|
| ・マイク<br>・スティーブ<br>・ジャンボ | マーク  | ・ロン<br>・ディック<br>・ケムコ | マーク  |
| 狙撃ポジションを確保し、そこから大使館内の敵を狙撃する。掩護射撃をする部隊。 | | 屋上から大使館内に進入し、ゲリラを撃ち殺しながら人質を救出する部隊だ。 | |

### 難易度設定

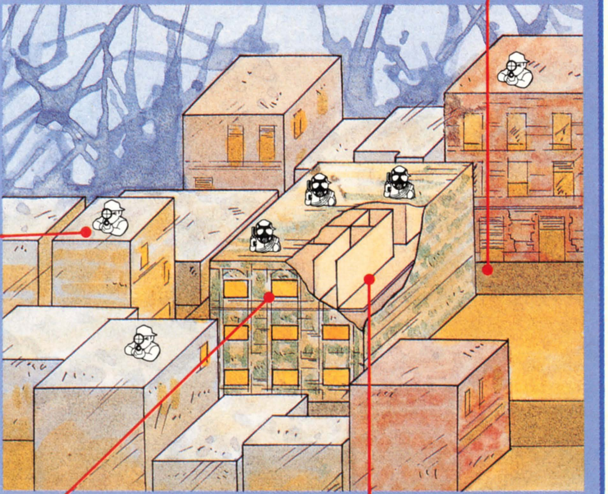



←レベルを変更するとサーチライト数が増減し、敵のす速さが変わる。ミッションを変更すると制限時間が変わり、敵の数が増減する。

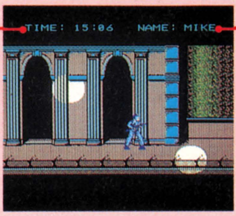
## 各ステージの位置関係




←真上から建物を見たゲーム中のマップ画面。

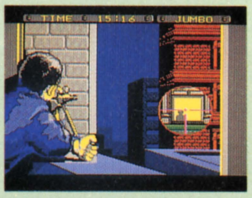


### 1. 狙撃ポジション確保ステージ




✚ボタンで主人公を操作しながら、狙撃ポジションを目指すステージなのだ。敵のサーチライトに当たると射撃されてアウトだ。うまくかわしながら進んでいこう。

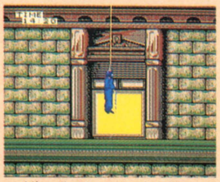
### 2. 狙撃ステージ




←まるで映画のワンシーンのようなアングル。

大使館の窓に映る敵の影を狙撃するステージ。✚ボタンを動かすと、スコープに映る景色がスクロールするぞ。慎重に狙いを定めて射撃しよう。

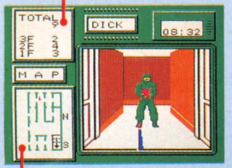
### 3. 突入ステージ



⬆窓を蹴破って大使館内に飛び込む。命がけの作戦だ。

大使館屋上にいる救出班が、大使館内に突入するステージ。✚ボタンで主人公を上下させる。ただし、ちょっとずつ下りていかないと、ロープが切れてアウトだぞ。

### 4. 救出ステージ




人質を救出しながら敵を撃滅させるステージ。大使館内は3D迷路になっている。画面左下のマップを見ながら突き進もう。敵が出現したら、✚ボタンで狙いを定めて撃てっ!!

# チームワークで人質を救出せよ！

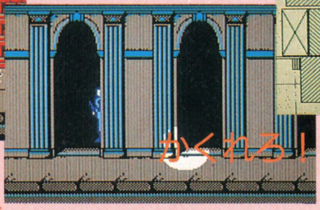
作戦は４つのステージに分かれている。各ステージの目的と意味をハアクしておくことが大切。

## 1. 狙撃ポジションを目指せ!!

まずはこの狙撃ポジション確保ステージから始まる。目的は画面内をウロウロ動いている敵のサーチライトをかわしながら、狙撃ポジションを目指すこと。３人中ひとりでも狙撃ポジションを確保できれば、次のステージへ進めるぞ。

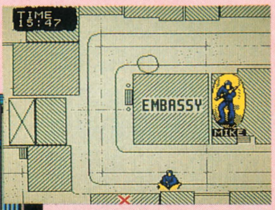



⬆先陣を切るのはマイクだ。焦らず、慌てずに。

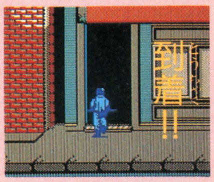



⬇危ないと思ったら建物の中に隠れろ。発見されない。

### マップ確認

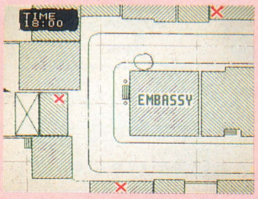



⬆建物の中でＡボタンを押すと、マップが出るぞ。赤い×印が目的地だ。




⬇マイクが無事到着したら、次はスティーブの番だ。

### 目的地は３ヵ所




➡×印のあるところが３人の目的地。健闘を祈る。

### ふせろ



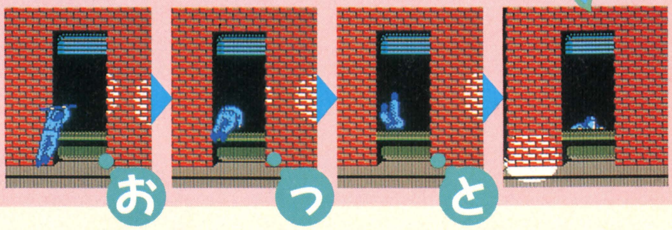
⬆地面に伏せてかわすのもテク。

### 前転

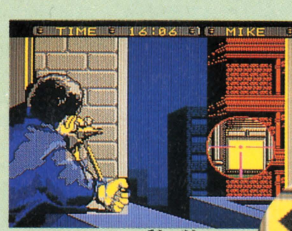


⬆なめらかなアニメーションは必見。

### 左右安全確認

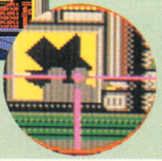



## 2. ゲリラを狙撃せよ!!




狙撃ポジションを確保できたら、狙撃開始！バンバン撃ってやろう。ここなら敵にやられることもないもんね。

⬆このステージで敵を少しでもやっつけておくと、あとの救出ステージが楽になるのだ。



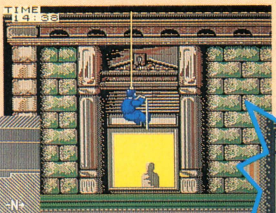
⬅敵の影が大使館の窓に現われたら、すかさず狙い撃てっ!!

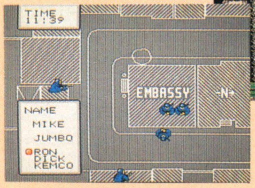
切り替え可能

## 3. 大使館内に突入！

このステージからは救出班の出番だ。まずは突入ステージ。大使館の屋上からロープを使って下りていき、窓を破って中へ入る。成功すれば次のステージへ進む。

⬇狙撃ステージと突入ステージは切り替え可能。マップ画面で、どちらのキャラでも選択できる。




⬆敵がいたら狙撃班に切り替えて、すかさず掩護射撃だっ！



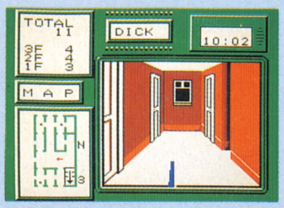

⬅ロープで突入できる位置まで下りたら、窓を蹴破って中へ!!

## 4. 救出ステージは3D迷路だっ！

大使館突入に成功したら、いよいよ人質救出作戦の開始だ!! フロアマップを見ながら、敵をひとりずつやっつけていこう。館内には３人の人質が捕らわれている。人質を救出しながら、敵を全滅させればゲームクリアーだ。




➡大使館突入と同時にゲームのクライマックスにも突入!! ここからがゲリラとの本当の戦いだぜ。




⬅マップ中の矢印が自分。敵は点で表示され、つねにウロウロ動いている。

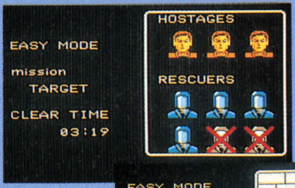



⬆敵に出会ったらすかさず撃て。でないと撃たれるぞ。




⬆間違って撃たないよう注意!!

## 任務完了!!




⬅画面右下の×印は、ゲーム中に命を落とした隊員。ふたりも死んじゃったわけね。




➡助けた人質の数、死んだ隊員の数によって、エンディングは３種類。完全な作戦成功を目指せ！




画面から飛び出してくる敵のド迫力につられて、思わずコントローラーを振りまわしちゃったり、体ごとよけてしまったり……。忘れかけていたそんな楽しみを思いださせてくれるソフト、アスミックの『コズミックイプシロン』を紹介するぜっ！

アスミック　11月24日発売　6500円　カートリッジ

# ひさびさの3Dシステム対応ソフト登場!!

『コズミックイプシロン』は、近未来の宇宙空間を舞台にした、全８面のシューティングゲーム。

このゲームの目的は、宇宙の征服をたくらむイプシロン帝国を潰滅させること。キミが操作するのは、サイバープロテクターという戦闘メカ。このサイバープロテクターは、惑星や地上ではロボット型に、そして戦いの舞台が宇宙空間に移ると宇宙戦闘機になるという変形メカなのだ。変形シーンは、なめらかなアニメーションで、なかなか見応えがあるぞ。

また、3Dシステムに対応しているのも、このゲームのウレシイところ。机の引き出しや押し入れのなかで、ホコリをかぶって泣いている3Dシステムを復活させてくれるなんて、アスミックさん、アジなことやってくれるじゃん！

## 大迫力 3D モード

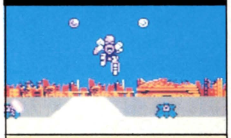




⬆これが3Dシステム。レンズにあたる部分に液晶シャッターが組み込まれていて、画面が立体的に見えるとゆー賢いメカなのだ。

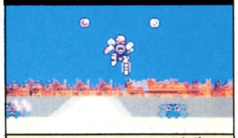
3Dモードでは、ケタ違いの大迫力が体験できるぞ！　ノーマルモードでは見過ごしがちな背景も、3Dモードで見ると臨場感バキバキ。プレイヤーの背後から敵が襲ってくるってパターンも感動もの。ぜひぜひぜひぜひ、3Dモードを体験してくれ。

ノーマルモード



3Dシステムなしでも、もちろん遊べるけどね。

3Dモード



こちら、3Dモード。一度は体験してほしい大迫力。

## 攻撃方法は３通り

レーザービーム



⬅いわゆる通常弾ってやつ。Ｂボタンを押すだけで発射でき、弾数に制限もない。バンバン撃ちまくろう。ザコ相手にはこの攻撃で十分だ。

波動砲



➡Ｂボタンを一定時間押し続けると発射できる。破壊力はレーザービームの20倍と強力だけど、連射できないのがタマにキズ。ボスにはこれだ。

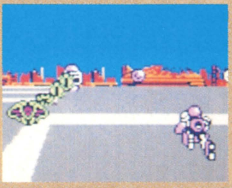
追尾ミサイル



⬅Ａボタンで発射する。敵を追いかけていって倒してくれる頼もしい武器だ。数に限りがあるので、状況をよく考えてから使うこと。

## アイテムも３種類

ステージのボスだろうと、ザコだろうと、敵の弾を１発でもくらうと、自機が１機減ってしまう。そんなシビアなこのゲームだけに、パワーアップのチャンスは逃しちゃダメ。



フロト・ネイク

⬅鎌首をもたげた、キングコブラみたいなヤツ。尻尾の先にはパワーアップ・カプセルがついている。撃って、倒して、パワーアップだ！

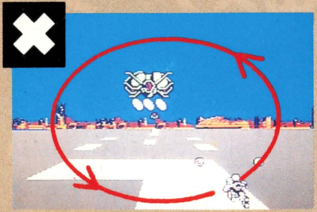



| M | S | X |
|---|---|---|
| 追尾ミサイルが10発分補充されるのだ。 | 一定時間無敵になれる便利なアイテムだ。 | 自機が１機増える。1UPってやつだよね。 |

## 基本の動きはこれ

敵はこちらの動きを読んで弾を発射してくる。単純な動き方をしてたんじゃ、すぐにゲームオーバーになっちゃうのだ。せめて、横８の字を描くように動くくらいの芸はほしい。

✕



⬅円を描くように動けばやられない？　いーえ、このゲームはそんなに甘くはないのだよ。

○

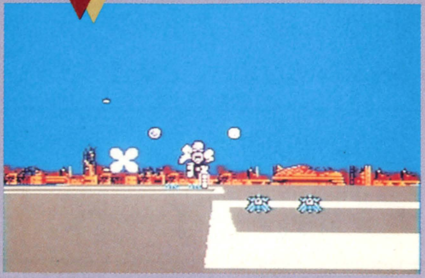


⬅このように動けばやられる回数はグッと減るはず。でも、絶対にやられないとは保証できないよ。

# 宇宙をこの手に取り戻せ

初めの3ステージを紹介しよう。ホントは3Dモードの飛び出すシーンを見せたいんだけど、それができないのが残念でならない。無念じゃ。

## ステージ1 地球

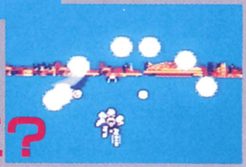


サイバープロテクター、発進！　このステージの舞台は地球。とくにカタイ敵もいないし、ボスもたいして強くない。全体から見れば、ホンの序の口ってカンジのステージだ。



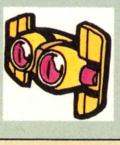
**火山だ**

⬅火山から噴き出される岩石。隙間を縫うようによけまくるのだ！

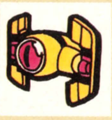


➡水中から突然現われたガザン・ネイク。びっくりしたなぁ、もう。

**火の玉？**



バル・バ・ダム。放物線を描きながら集団で飛来する。



バル・ダム。1機だけで攻めてくる。ザコ中のザコ。



ガザンダン。絶え間なく岩石を噴き出している。



テボツダガ・ジドド。地中から飛び出して弾を吐く。

**ボス**





➡この面のボスはこいつだ。すべてのボスには弱点があり、その弱点以外を攻撃してもダメージは与えられないのだ。

## ステージ2 宇宙へ



ステージ1をクリアーすると、サイバープロテクターは自動的にキャノンシップに変形し、宇宙へ飛び立つ。宇宙空間では、敵だけでなく、飛び交う隕石にも注意が必要だ。



フロト・ボリグ。いわゆる障害物。当たったら痛いぞ。



バル・パー。隊列を組んで、左右から攻撃してくる。



デフ・スナイプ。意表をついて背後から出現するのだ。



フロト・デフ・シルド。まとわりついてくるヤな奴。



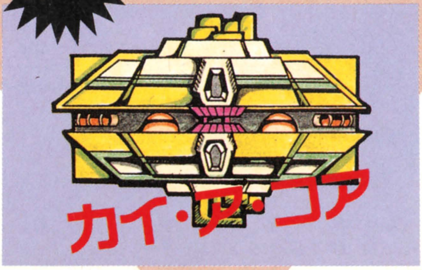
⬅変形してハイパーブラスターになると、新鮮なカンジがするね。でも、攻撃方法や破壊力は同じだよ。



➡こんなシーンこそ3Dモードで見てほしい。のけぞって床に後頭部を強打しちゃうほどの迫力なのだ。

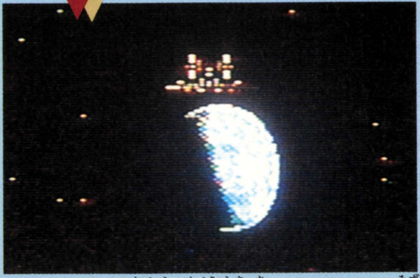
**ボス**

⬇ズガイヘッドを地球に運んできたのがこのカイ・ア・コア。この巨大戦艦は、本体が上下に開いて弾を撃ってくるぞ。





## ステージ3 アクエリアス



もともとは地球の燃料基地だったという水の惑星、アクエリアス。このあたりまで来ると、複雑な攻撃パターンもいっぱい出てくる。3種類の武器を使い分けて、切り抜けるのだ。



⬅そろそろゲームにも慣れてきたはず。向かってくるザコどもを蹴散らしながら、ガンガン進もうぜ。

**げげっち**



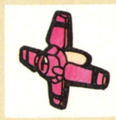
➡調子にのりすぎるとこの通り。緊張感を持続しなきゃね。



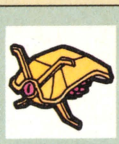
バル・ナトス。正々堂々と正面から攻撃してくる。



バル・スナイプ。弾を撃ってすぐ逃げる卑怯者だ。



デフ・イント。しつこく体当たりをしてくるのだ。



イーオア・エグゼ。中ボス的存在。慎重にしとめろ！

**ボス**

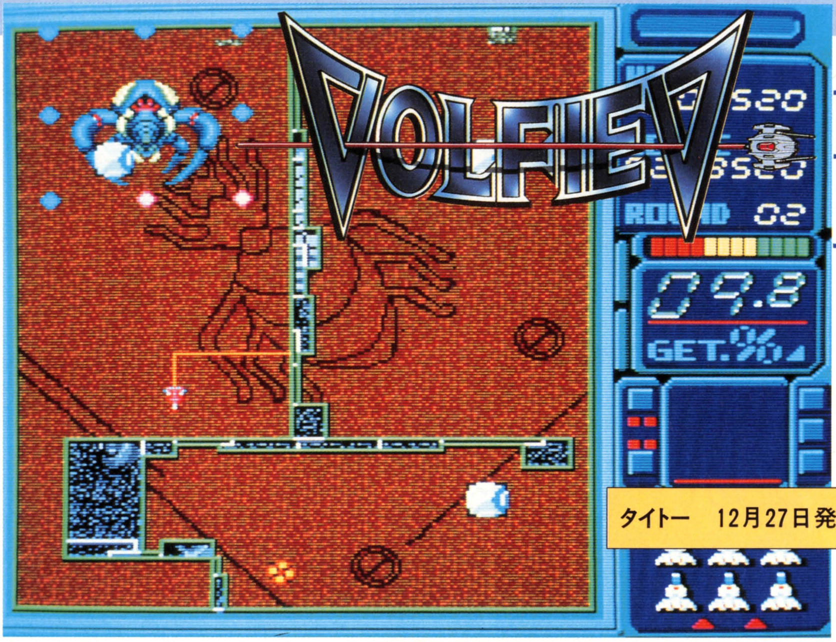




➡ゼリー・スライムはゼリー状の軟体攻撃兵器。複雑な動きをきっちり見切って、波動砲をぶち込んでやるのだ！

暮れから来年にかけて、ソフトがガショガショ発売される。キミは金遣いが荒いかな？　それとも物欲が旺盛かな？　どっちにしろ買う前に記事をじっくり読むことをすすめる。

# 『QIX』のリメイクが移植された！




## 名作の血筋が興奮を呼ぶ

## ヴォルフィード

渋谷洋一も桃栗も大重も、PCエンジン通信をあげてハマッた陣取り的アクションゲームがこの『ヴォルフィード』だ。アーケード版と比べると、画面レイアウトやアイテム類が少々変わったけれど、あの名作『QIX』から続くおもしろさはそのまんま残っているのでご安心あれ。

**タイトー　12月27日発売　6600円**

## とにかく囲め！

このゲームは、全40ラウンドある。コンティニューはないし、敵はどんどん強くなるして大変だ。でも、囲みのパターンをつかめばけっこうラクに進める。さあ、連続ド根性ぶっ通しプレイで、囲みパターンを見いだせ!!

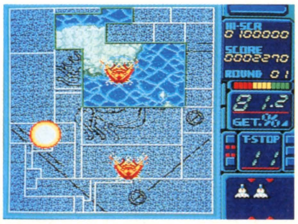
### ゲームの進めかた

自機から出る線で、フィールドの一部を囲む。囲んで白黒に変わった部分がプレイヤーの取ったフィールドとなる。で、プレイヤーの取ったフィールドが、フィールド全体の75パーセントを超えるとラウンドクリアーになる。

### 75パーセント囲め!!

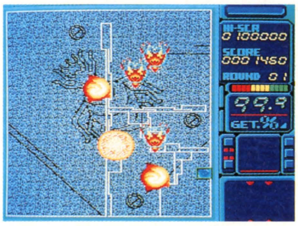


⬆線で囲むとグラフィックが白黒に。白黒の部分がプレイヤーのフィールド。



⬆フィールドの75パーセント以上が白黒になるとラウンドクリアーとなる。

### 99.9パーセントで高得点






⬆プレイヤーが取れる最大のフィールドは99.9パーセント。99.9パーセント取れば得点がガシガシ入るわけです。

### 死ぬのはおいらだ!!

自機か自機から出る線(赤)が、敵か敵から出る弾にぶつかるとアウトだ。残機は6機までしか表示されないが、いくらでも持てるのだ。

#### 敵ちゃんに衝突したら



⬅自機が線を出しているとき、敵に触れるとアウトだ。

#### こーゆーのもダメ!!



⬅線は乗り越えられないぞ。だから、こーすると……。

#### 線が弾に当たったとき



⬅出している線に敵が触れてもアウト。シビアですな。

#### ラーメンマーク



⬅アイヤー、囲むことができなくなってアウトのコト。

# イカシた敵が出てきて、とってもキンチョーなのん

ラウンドを追うごとに、敵の動きのパターンや敵の速さ、アイテムの出現位置などが変わる。とくに、敵の動きのパターンは多彩。アイテムの取りかたやフィールドの囲みかた、敵の動きなど、プレイヤーによってまったく違ったゲーム展開が楽しめるのもこのゲームの特徴。さて、キミはどう攻めるかな!?

## ROUND ラウンド 1 ベリベリイージー



まずはとってもやさしいラウンド1。このラウンドでノーミスで99.9パーセントのフィールドを取れば残機がガンガン増える。

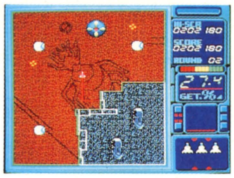


➡敵はゆっくりバウンドしながら動く。この辺なら、敵の動きを先読みするのもカンタン。

## ROUND ラウンド 2 追い込んだら大吉

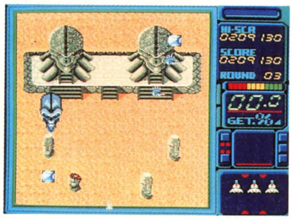


コツをつかめば、このラウンドでも99.9パーセントのフィールドが取れる。最初のうちにどうにか残機を増やしておくのがポイントだ。

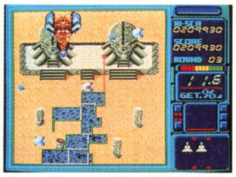


➡ラウンド2までに残機をたくさん増やしておくことが、攻略の上でけっこう重要なのだ。

## ROUND ラウンド 3 おやじヘッド作戦



このラウンドの親玉とザコはちょっとうるさい。中心に点滅するブロックからはレーザーが出現。点滅するブロックは全般にお得だぞ。

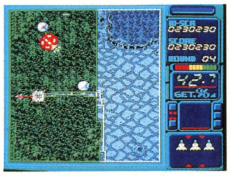


➡親玉のおやじ的顔面がけっこううるさい。早いとこ囲んじゃって、殺してしんぜよう、だ。

## ROUND ラウンド 4 昆虫はギクシャク



親玉が妙な動きをするラウンド。急に寄ってきたり、しつこくそばにいたり。どのラウンドでも同じだが、ザコから倒すのがいい。

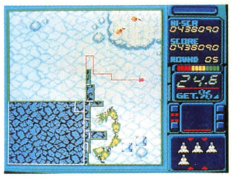


➡てんとう虫を甘くみるな。これはサイバーな虫だ。てんとう虫のサイバー、なんちて。

## ROUND ラウンド 5 関節がウットイぜ



関節だらけの親玉の動きと、狙って出すような親玉の弾の攻撃に注意。親玉から離れたところでフィールドを取るのがラクなやりかた。



➡親玉の尻尾がジャマになる。フィールドを取るときは、親玉から離れた位置で取ろう。

## ROUND ラウンド 6 バッタってバカね



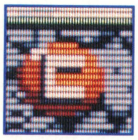
親玉の動きがわかれば非常に簡単なラウンド。うまくすれば、ほんの少しの線を引くだけで99.9パーセントのフィールドが取れるのだ。



➡ただのバッタちゃん。意外と動きが読みやすいので、思い切りスコアを稼いでしまおう。

## アイテムなどもある

画面上のブロック（白いものや点滅するものなど）がある部分を囲むとアイテムが出現することがある。初心者なら、アイテムが出現したら必ず取れ。



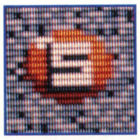
### ●クラッシュ

親玉を除くすべての敵を一気に倒すことができるアイテムだ。速いザコがいるときにこれが出現すると、サイコーにうれピー。



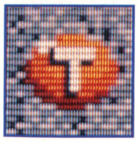
### ●スペシャル

親玉さえも倒せる強力レーザーを装備。レーザーを使って親玉を倒せば、フィールドにかかわらずラウンドクリアーできる。



### ●スピード

自機が移動スピードを上げる。スピードのアイテムを取った分だけ速くなる。このゲームは自機が速いほうが有利なのだ。



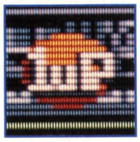
### ●タイマー

すべての敵の動きを15秒間だけ止めてくれるアイテム。こいつを取って有利なフィールドを作る、というのが定石ですのよ。



### ●レーザー

ザコだけなら倒せるレーザーを装備。うるさいザコは突然死の原因だから、レーザーを取ったら必ずザコ掃除をしましょう。



### ●1UP

自機の残機をひとつ増やしてくれる。残機はこのアイテムを取るか一定のスコアアップで、好きなだけ増やせるのだ。

## 渋谷洋一の『ヴォルフィード』論

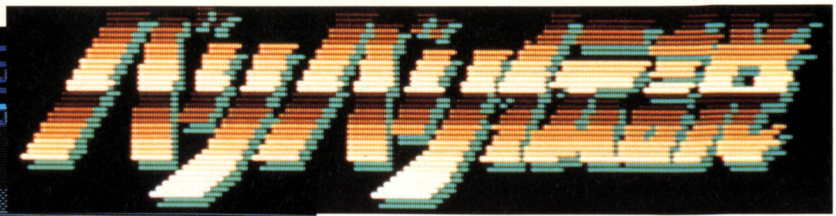
『ヴォルフィード』。この元祖は『QIX』だ。見たことのある人なら、独特の色使いにこれはアメリカ人が作ったのでは？　と思っただろうが、その通り。アメリカ生まれだ。当時はゲーム大会が開かれるぐらいのフィーバーぶりだった。そして2年前にも一度リメイクが試みられていて、その名を『スーパーQIX』と言ったが、ひどいもんだった。その年のヒット映画『グレムリン』に影響されたらしく、ギズモのモドキキャラが画面に現われて、雰囲気をぶち壊してた。あのときは失望したが、この『ヴォルフィード』はいい。ボスを縮めて99.9パーセントを狙うのは面白く、それを決めたときの快感はなんともいいがたい。かなりやり込んだこともあって、このたび独自の攻略パターンが完成した。いずれ、発表するぜ。

## 桃栗たき子の『ヴォルフィード』説

このサンプルROMが編集部に届いたとたん、みんなが狂ったよーにプレイし始めたのね。特に隼一郎なんか、話かけても口きいてくんないくらい入れ込んじゃってさ。そんなに面白いのかと思って犬重からコントローラーを奪ってプレイしてみたんだけど、こりゃまたえらくカンタンにクリアーできたのね。おかしいと思って渋谷くんに聞いてみたところ、99.9パーセントでクリアーしないところす、なんて言うの。仕方ないから渋谷くんにやり方を教わったんだけれど、99.9パーセントでクリアーすんのはムズカシイのん。私がプレイしてるうしろで渋谷くんが「あー」とか「うー」とか不満気にしてたし、犬重にも「ばーか」なんて言われちゃって、悔しくなってリセット。でも、このゲーム、面白いわよ、ほんとに。

# スピード感あふれる3Dバイクレースゲームだ！



## アクセル全開でバリバリだ！
# バリバリ伝説

週刊少年マガジンで大人気の『バリバリ伝説』がゲームになって登場だ。登場人物も原作のまんまなのがよい。超スピードでの男と男の熱い戦いは、ファンならずとも手に汗を握るだろう。

タイトー　11月29日発売　6600円

## 得意のドリフト走行でライバルをぶち抜け！

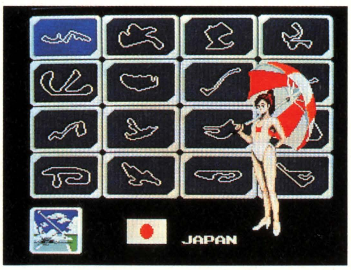


### 巨摩郡になりかわり、君が"GUNBOY"になるのだ！

このゲームではプレイヤーがグンとなりレースに出場する。実在するライダーのほか、ラルフ・アンダーソンなどコミックのオリジナルキャラも登場する。君も原作同様"GUNBOY"と呼ばれる走りを見せてみろ!!

### ゲーム進行

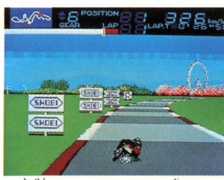
おもなプレイモードはふたつあるぞ。16コースの中から好きなコースを選んで走行するトラベルモードと、全16戦を通してトータルポイント数を争いチャンピオンを目指すWGPモードだ。基本的にトラベルモードで練習をして、WGPモードに挑む、というやり方がいいだろう。




**WGPモード**

| ラウンド | コース |
|---|---|
| 1 | JAPAN |
| 2 | AUSTRALIA |
| 3 | U.S.A. |
| 4 | SPAIN |
| 5 | ITALY |
| 6 | WEST GERMANY |
| 7 | AUSTRIA |
| 8 | YUGOSLAVIA |
| 9 | NETHERLANDS |
| 10 | BELGIUM |
| 11 | FRANCE |
| 12 | GREAT BRITAIN |
| 13 | SWEDEN |
| 14 | CZECHOSLOVAKIA |
| 15 | BRAZIL |
| 16 | ARGENTINE |

### 本戦の前の予戦でスターティンググリッド決定！



⬆予戦でいいタイムを出しておかないと、あとがつらい。




⬆フッフッフッ。まかせろっ。予戦トップでバリバリだぜっ。

### 全16戦にわたってポイントを競うのだっ!!



⬆ポールポジション。やっぱり一番前は気持ちがいいぜ。

このゲームでは、実際のWGPレースで使われているポイント制を取り入れている。1位から10位までのライダーに点数を与え、WGP終了後、一番ポイントの高かったライダーがチャンピオンとなる。

## 大迫力のクラッシュシーンだ!!



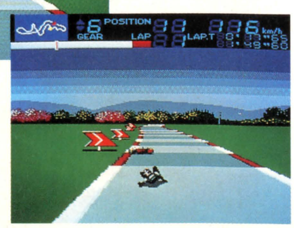
⬅スピードを落とさずコーナーに突っ込んだ結果、コースアウト。カンバンが目前に迫ってきた。



➡ドカーン。グンが愛車の赤いNSRとともにふっとぶ。ちゃんとスピードを落としていればネェ。



⬅スリップストリームに入って、パワー温存。とはいってもこのゲームではまったく効果はない。



➡ザザザザッー。勢いあまって追突してしまった。あまりくだらないことはしないように注意してね。

# タイヤ選びがポイントだぜ！

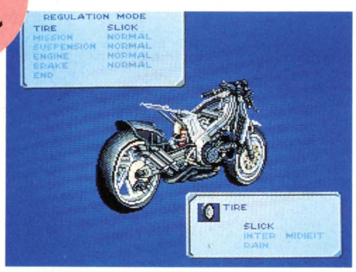
| | | |
|---|---|---|
| ブレーキ | HARD | 制動時間および制動距離ともに長めだが、耐久性に優れている。 |
| | NORMAL | 制動時間、距離ともにやや長めだがトータルバランスはよい。 |
| | SOFT | 制動時間、距離ともに短めだ。しかし、耐久性に欠ける面がある。 |
| エンジン | PEEKEE | 低回転域では非力だが、高回転域で一気にパワーが放出される。 |
| | NORMAL | 低回転域から高回転域までのつながりが滑らか。実用レベルで扱いやすい。 |
| | WIDE | 低回転域から高回転域まで均等にパワーがかかる。扱いやすいが限界は低い。 |
| ミッション | HI GEARD | 低速時の加速は若干劣るが、高速限界値は高い。高速サーキットタイプ。 |
| | NORMAL | 低速時、高速時ともにバランスのとれたセッティングができる。 |
| | LOW GEARD | 低、中速時の加速を重視しているため、高速の伸びは鈍くなる。 |
| サス | HARD | コーナーリングポジションが安定しやすくなるが、タイヤの磨耗が早くなる。 |
| | NORMAL | コーナーリングはやや安定する。タイヤの摩耗も急激なものではない。 |
| | SOFT | コーナーリングの安定性は若干欠けるが、タイヤの磨耗は緩やか。 |

このゲームにはレギュレーションモードというのがあって、レースを行なう前に各パーツを選び、マシンの性能を変更させることができる。レース結果はセッティングによってかなり左右されるので、ライダーとしての腕のほかにメカニックとしての腕も要求されるわけだ。あとライダーとしての腕にあまり自信がない人のために、マニュアルシフト以外にもオートマチックが用意されているので安心だね。でもやっぱりマニュアルのほうが……。



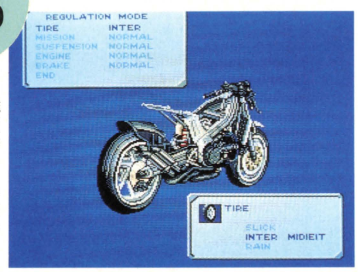

⬅この画面で今マシンがどんなセッティングになっているのかがわかる。コースに出る前にもう一度確認をしよう。

## 晴れ スリックタイヤ



➡晴天時用のタイヤだ。溝を掘らずに路面との接地面積を増やそうというもの。雨の日は滑る。

## 曇り インターミディエイト



➡晴天時から雨天時にわたって使用することが可能。天気がはっきりしないときに使用するといい。

## 雨 レインタイヤ



➡雨天時用のタイヤ。どんな天候でも滑りにくいが、路面が乾いているときは、タイヤの磨耗が早い。

## たとえばこんなこともある

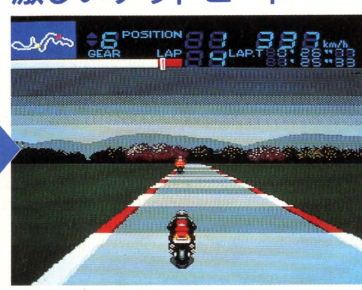
タイヤ選びがポイント。このゲームには、"天気"というものが存在する。"天気"はレース中に刻々と変化する。"天気予報"もあるが、あくまでも天気予報であって、はずれることもある。

### レース開始10秒前……



⬆天気予報で雨が降るって言ってたからレインタイヤを履いてみた。作戦は成功するだろうか。

### 激しいデッドヒート



⬆雲行きが怪しくなってきたけど、タイヤのほうも少し減ってきた。雨よ！早く降ってくれ!!

### レースもやっと中盤



⬆やったー！恵みの雨だ!! 敵のスピードが落ちてる間にぶっとばすぞ！タイヤの威力発揮だ!!

## 渋谷洋一の『バリバリ伝説』論

私はバイクが好きだ。加速とスリルがたまらない。それとあの独特の操作感覚。マシンを抱いて疾走するサイバーな一体感。そして自分の限界を超えるまえの緊張感と、超えたあとの充実感。あー、乗りてぇー。このあいだ修理などの諸事情で、1カ月程乗れなかったときはやばかった。如意棒と筋斗雲をとられた孫悟空というか、夢を失ったピーターパンというか、まったく冴えがなかった。だが、復活したZXRにまたがってアクセルをあおった瞬間、体にまとわりつくようなしがらみが、粉になってフッ飛んでいくような感じがした。大魔人復活だぜ！ さてさて、この『バリ伝』だ。グンの乗るマシンが2ストなので、私も2ストが欲しくなっちまった。高速コーナーを300キロ以上でまわっていくのには驚いたぜ。

## 桃栗たき子の『バリバリ伝説』説

バイクのゲーム。女の子にはちょっとムズイ感じがするわね。タイヤ交換なんてわかんないもん。でも『バリバリ伝説』って人気マンガで、なかなかカッコいい男の子のキャラが登場するから、女の子のファンも必見してほしいな。あとさ、このゲームって、バイクが走りながらスタートするの。フツーはシグナルがあってスタートするのにね。ま、予戦だけだからいいけど。あと雨のときの走行や、カンバンに追突してふっ飛ぶところもけっこうおかしいの。エンジン初のバイクゲームなんだからもう少し迫力が欲しかったってとこかしら。そういえば、怪獣ひでごんすが『バリバリ伝説』をバソバソ伝説と読まないようにって言ってました。でも、お店で「バソバソ伝説ください」って言える人は偉いと思うの。

# 源平速報第3弾！『源平』の世界観がこれでわかる!!



源氏と平家の因縁の対決

## 源平討魔伝

今回で源平速報も3回目というわけで、紹介のほうもますます深くなっていく。まず、『源平』の世界観を完全に把握してもらうために国々のつながりを解説。そして、なにごともパワーアップが勝利への近道なのでパワーアップの素、アイテムを全紹介だ。

ナムコ　'90年3月発売　6800円(予価)

## 地獄からよみがえり頼朝の待つ鎌倉を目指せ

景清は地獄からよみがえり、頼朝が待つ鎌倉目指して進む。しかし、道のりは険しく、下の表のように道がいくつも分かれ、じつに鎌倉まで到着するルートは9通りにもなる。好みのルートを探そう。

### 国々のつながり速見表

| | | | |
|---|---|---|---|
| 横 | | 地獄一 | |
| BIG | | 地獄二 | |
| 平面 | | 長門 | |
| BIG | 石見 | 周防 | 豊前 |
| 横 | 出雲 | 安芸 | 豊後 |
| BIG | 伯耆 | 備後 | 伊予 |
| 横 | 因幡 | 備中 | 讃岐 |
| BIG | 但馬 | 備前 | |
| 横 | 丹後 | 播磨 | |
| 横 | | 丹波 | |
| BIG | | 山城 | |
| 平面 | | 京都 | |
| BIG | 若狭 | 伊賀 | 大和 |
| 平面 | 越前 | | |
| 横 | | 伊勢 | 近江 |
| BIG | 加賀 | 美濃 | 尾張 |
| 横 | 越後 | 信濃 | 三河 |
| BIG | 上野 | 甲斐 | 遠江 |
| 横 | | 駿河 | |
| 平面 | | 武蔵 | |
| BIG | | 相模 | |
| BIG | | 鎌倉 | |

⬆この他にもボーナスステージがどこかに隠されている。美作、淡路、摂津などの国があるらしい。

### 横モード




⬆足元に見える鳥居に入れば、景清の亡者が待っている地獄二へ行く。

### BIGモード




⬆BIGモードだけに鳥居もビッグだ。人魂をぶった斬って、ゴーゴー。

### 平面モード




⬆おっと鳥居が3つある。上から石見、周防、豊前の国へと通じている。

『源平』は景清が小さく表示される横モードと平面モードに加えて、文字どおりデカキャラで表示するBIGモードの3つのモードがある。左下の国(ステージ)と各モードの対応表を参考にサクサク進もう。

### おちる！

横モードってのはヤダネ。このモードだけ、足を踏み外すと下へ落っこっちゃうのだ。行き先はこの黄泉の国。先へ進むとエンマ大王がつづらを並べて待っているぞ。




⬆最初は生と死の確率は半々。プレイ時間が長びくと生の確率は下がる。

### 三種の神器をあつめろ

◆やさかにの曲玉



⬆カエルの死体は毒キノコに変わる。その毒から身を守ってくれる。ありがたや。

◆くさなぎの剣



⬆これを手に入れればどんな固いものを斬っても、刃こぼれせず剣力が落ちない。

◆やたの鏡



⬆この鏡は敵のカミナリや風などの、特殊攻撃を無効にする力を持っているのだ。

ただ鎌倉へ行くだけでは頼朝を倒すことはできない。道中のあいまに三種の神器を集めなければ、絶対に頼朝は倒せないのだ。神器には魔法の力が込められていて、それぞれ持っているだけで効果がある。早めに入手し、復讐の旅を楽にしよう。

# 手に入れてうれしいアイテムを全紹介!!

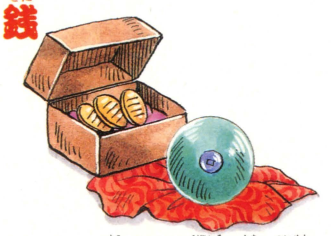
『源平』は遠い昔の日本が舞台になっているから、アイテムは巻き物やつづらなどアンティークな感じ。これらの美しいアイテムは各モードによって、入手可能なものとそうでないものがある。そんなわけで、全アイテム紹介。さらに全モードで、剣力と銭のアイテムのグラフィックの比較。それと巻き物はBIGモードとそれ以外のモードで効果がそれぞれ違うので、これも比較紹介だ。アイテムをす速く手に入れ効率よく使って、敵を蹴ちらせ！

## 剣力



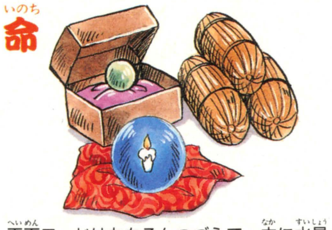
BIGモードでは紫色の玉で、横モードはそれと剣の形をしたアイテムの2種類。剣の形をしたアイテムは銭10と引き換えに、剣力が3上がる。平面モードはつづらの中身が人の形をしているものが剣力アップだ。

## 銭



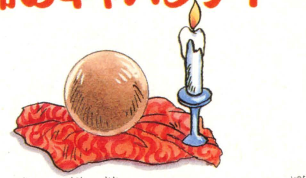
BIGモードと横モードは緑色の玉。平面モードでは中身がやや平になっているのが、銭のつづらだ。つづらは一回斬りつけるとふたが開き、開いてから1秒ぐらい時間が経ってからつづらに触れると取れるぞ。

## 命



平面モードはもちろんつづらで、中に水晶玉が見えているやつだ。BIGモードでは青い玉。横モードでは青い玉と俵が命のアイテムになる。玉はすべて、特定の敵を倒したときに出現する。ほおっておくと消滅してしまうので注意が必要。俵は銭10と引き換えにろうそく1本分の命を回復できる。

## 命のキャパシティ



命を入れる器を大きくするアイテムが、命のキャパシティだ。これはBIGモードでは絶対出てこない。横と平面モードで、ろうそくを取るとろうそく1本の命のキャパシティを増やして、なおかつ命はフル回復する。それと謎のボーナスステージに命のキャパシティを増やす茶色の玉が出るらしい。

### ●横モード



➡銭が10ないと、この剣の形をしたアイテムは取ることができない。



➡特定の敵を倒せば、必ず出てくる緑色の玉。地獄の沙汰も金しだい。

### ●平面モード

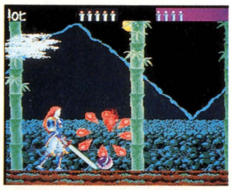


➡でぇやー。どんなに気合を入れて斬っても中身は斬れません。



➡平面モードでもそういや、ジャンプできる。でもあまり使わないな。

### ●BIGモード



➡まるで、ヒラヒラとボタンの花が散るように死んでいく般若。



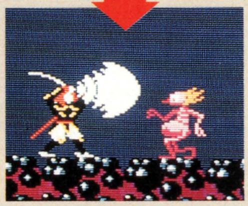
➡しかし同じアイテムなのにモードが違うとこうも変わるのかねぇ。

## 巻き物で斬れ味！ 爽快!!

巻き物は剣に特殊な力を与える。BIGモードでは回転力が増し攻撃力が上がる旋風剣。それ以外では衝撃波となり5回まで、大独楽などの固いものも斬れる。

### 横と平面モード





➡ジャンプで巻き物を取った。衝撃波でかたっぱしから斬るぞ。でも数発しか出ない。

### BIGモード





➡木の陰に隠れてる巻き物をジャンプで取れ。そりゃ、腕がグルグル旋風剣っ！

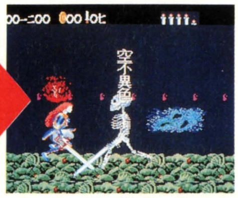
必殺！旋風剣

# 凝りに凝ってる！『源平』の奥深い世界!!

ゲームの本質とはちょっと違ったところも、凝りに凝ってる『源平』なのだ。たとえば刻々と変化する日照関係。時間の概念があるから昼も夜もイヤでもくるぜ。

### 4文字熟語



➡骸骨に出会うと表示される4文字熟語。確率的には色即是空がいちばん多い。言葉は全部で4種類だ。確認してみよう。

### 愛とは!?





➡豊後の国に咲く一輪の菖蒲の花。これを取ると愛の文字が……。愛を100個貯めるとハルマゲドンが起こる。なんてウソ。

## ★弁慶は日の出とともに倒したい！




➡夜明けの弁慶は、どことなく眠そう。なんちて。

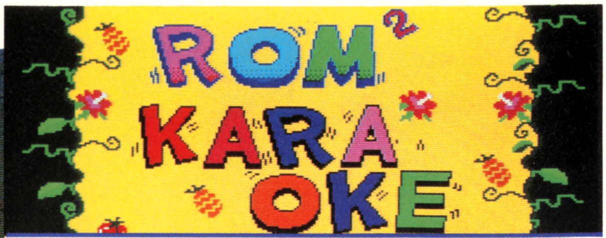


ナムコット がんのすけ氏

『源平討魔伝』怪人名鑑、弁慶の巻です。『源平』の舞台となる日本の空は刻一刻とうつろいます。夜には月が満ち欠け、星が流れ、朝には日が昇ります。昼の日差しは空を白く染め、夕暮れには日が傾き夜のとばりがまた落ちるのです。富士に月見草が、馬上にセミミンガーが似合うように、武蔵坊弁慶の場合は一も二もなくそのいでたちに夜明けの薄明りが似合います。大きさから考えて1トンもありそうな鉄球をマリックのようにどこからともなくいくつも出しては投げる男、弁慶。鉄火肌ネ。

# カラオケがキミのお部屋にやってくる!!




## カラオケはみんなの心の安らぎね

# ロムロムカラオケ

最近じゃカラオケボックスなんてのが街に進出しておるな。みんなそこまでしてカラオケで遊びたいのか。よし、わかった。カラオケが好きで好きでたまらん奴はこれを買いなさい。

NECアベニュー　発売中　4800円　ETC　CD

ついにエンジンにカラオケが登場したのだっ。CD-ROMの特長を活かして、レーザーディスクカラオケにも負けない心地良いサウンド。そして完璧に歌とタイミングがマッチした歌詞スクロール。他にもランダム選曲などの隠れ機能もついている。映像もビュリホなのだ。

## カラオケの遊びかた

遊びかたはいたってカンタン。１枚のソフトに8曲入ってるので、キミの好きな曲を選んでスタート。画面の下に出る歌詞を見ながら歌って。

### 好きな曲を選んで




⬅今日はなんの歌にしようかな。歌いたい曲が好きなだけ歌えてウレシイ。

### 歌えっ!!




➡曲に合った映像もまたキレイ。アニメーションあり取り込み画像あり。

## こんなときにもってこい

ワンコーラスフェードアウトや自由に曲順を組めるプログラム選曲、パーティーの罰ゲームに最適なランダム選曲を搭載。こりゃスゲエ。

### ひとりでこっそり




⬅これで練習を重ねれば人前で歌っても恥ずかしくない！ すばらしい!!

### パーティーなんかにも




➡誕生日、クリスマス、忘年会にもカラオケ。盛りあがるのまちがいナシ。

## こんなものも出ます

ソフトと同時に『ロムロムアンプ』も24800円で発売中。スーパーウーファーの機能で低音を増強、カラオケやゲームの音に迫力出すのだ。



⬆別売りのマイクもそのうち発売されるのだっ！

## これからもぞくぞく登場

今回発売されたのはVOL.1と2。これから先もどんどんいろんな曲を用意して、全部で10タイトルが発売されるらしいのだ。楽しみだね。



⬆ポップスから演歌までバラエティーなカンジだ。

## 渋谷洋一の『ロムロムカラオケ』論

中山美穂の『WAKU･WAKUさせて』を聴いたら鳥肌が立ってきた。というのも友達に中山美穂のファンがいて、一緒に軽トラに乗って遊びに行った帰り道。カーラジオから中山美穂の曲が流れてきたんだ。それを聴いた友達は「美穂ちゃんだぁ～」、と叫んだと思ったら、イキナリ、曲に合わせてハンドルを右に左に回しはじめやがった。いわゆる蛇行運転ってやつだ。曲がサビの部分にさしかかると、ついにヘボい軽トラはかたむきだした。どしぇー、それでもヤツは一向にやめる気配はない。それどころかますますエスカレートして揺れは強まる一方。結局、車は転倒にはいたらなかったが、精神的ショックは計りしれない。そんなカラオケ好きの人にはこの『ロムロムカラオケ』をすすめる。安全運転のためにもだ。

## 桃栗たき子の『ロムロムカラオケ』説

♬上野発の夜行列車降りたときからぁ～、とまあ私はカラオケが大好き。でもカラオケ屋はお値段が手ごろじゃないし、順番がなかなかまわってこなくてイヤだわ。そんなときにこの『ロムロムカラオケ』なのですね。でも自分が知らない曲も入ってるからちょっと悔しいの。自分の好きな曲だけをチョイスできればよかったのにね。へ？　そんなめんどっちいことできねーって？　そりゃそうだ。でもさ、演歌版も出るみたいだし、おとーさんやおかーさんでも楽しめそうで良心的だね。でもちょっと言わせてほしいのは映像関係。キレイなのはいいけれど、もっとたくさんいろんな絵や写真がほしかったな。画面が長い間おんなじだと、すぐ飽きちゃうと思います。でも音がヨイし、これはイケるんではないの？

# ズビズバ新聞

発行：PCエンジン通信

## 主題歌はトロリン!!
### 西村知美が歌う『コズミックファンタジー』

日本テレネットから発売が予定されているCD-ROM版RPG『コズミックファンタジー』の主題歌を西村知美が歌う。今まで、グラフィックやサウンドなどで高く評価されていた日本テレネットのCD-ROMソフトに、新たに人気アイドルの歌というウリが加わったわけである。


⬆モモコクラブ出身のアイドル歌手が、ゲームの主題歌を歌うぞ。

CD-ROM用ソフトには、今までにも『No・Ri・Ko』や『鏡の国のレジェンド』など、アイドル系のゲームはあったが、ゲームの主題歌に限ってアイドルを起用するという試みはこれが初めて。これについて桃栗は「アイドルのこういう使い方ってイカスわ。贅沢だしね。アイドルのゲームよりも、RPG+アイドルの歌のほうがソフトとして価値がある感じなの」と肯定的意見。

西村知美は、'86年度の各新人賞を総ナメにした実力派。人気も注目度もピカイチのアイドルだけに、そのネームバリューがソフトの売れ行きにどう影響するかが見ものだ。

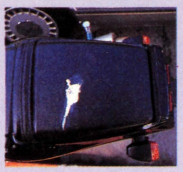
### 桃栗の喜怒哀楽

最近『ネクタリス』ばっかやってんの私。最初はビジュアルとかに変化ないから面白くなさそーとかむずかしそーとか言って手嫌いしてたんだけど、これがまたどーしたもんか、なかなかヨイ。心の奥深くに眠ってた戦闘心がメラメラと燃え出して、手に汗を握ってるっていったらわかりやすいかしら? でも、今んとこクリアーできたのは7面まで。

『ネクタリス』はステキよね。パスワードがあれば何度でもチャレンジできるから、頭きたらリセットしちゃえばいいもん。私はナスホルンが大好き。カワイイ名前だし遠くの敵もやっつけられるのに、となりから敵に攻撃されると弱いのん。愛しいのん。敵のハンターは大嫌い。ピロピロピローってすぐ寄ってきて、やたら強いんだもん。きのうもね、敵に先に工場占領されちゃって悔しくて「キー」とか言ってコンセント抜いちゃった。

### きょうの事件
#### 動物に縁深いZXR400

渋谷洋一のバイク(カワサキのZXR400)に連日鳥のフンやネコの足跡や虫の死骸などが付着している。被害者の渋谷洋一は「最近は鳥のフンが多いが、以前はネコの足跡だった。昆虫では、カマキリがタンクの上にいることが多い。夏場は蚊の死骸がメインだな」と話す。渋谷洋一のバイクは動物や昆虫に縁が深いと言われており、今後もこういった災難が続きそうなもよう。


⬆渋谷洋一のバイクのシート部に付着している白いのがフンだぞ!!

### うら話
#### 『WIZ』フェアに渋谷洋一が出場!!

『ウィザードリィ』フェアにて行なわれたゲーム大会、編集者対抗『ウィザードリィ』トライアスロンに渋谷洋一が出場した。大会途中、"ムラマサ"を捨てるなどして観衆を沸かせた渋谷洋一だったが、成績はイマイチ。「今回は練習不足だった。来年は必ずころす」と脅迫入りの意志をかためる。なお、優勝したのはゲームボーイ誌チーム。ファミ通チームは6位と振るわなかった。


⬆にぎやかな『ウィザードリィ』フェア会場。来年も開催される予定。

### ARCADE MANIAC
アーケードマニアック 第4回

#### かわいいキャラだが難易度はウルトラ級

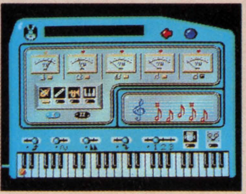
'82年にセイブ製でシグマから発売された『ポンポコ』。これはあまりヒットせず、業界に与える影響はあまりなかった。しかし、一部のマニアの支持を受けていた。一見ほのぼのとした雰囲気だが、実はドット単位のレバーさばきと応用のきく頭の切れを必要とした。初めは軽い気持ちでコインを投入しゲームを始めるが、そこには現実社会のような厳しさが存在していたのだ。このイメージからくるギャップと、厳しい世界に生きるのん気なポンポコに現実社会をオーバーラップさせた人たち。そんな人たちが、このゲームにのめり込んでいった。さらにこのゲームには痛みがある。たるんだ腹に小さな針が刺さる。するとバアさんがひきつけを起こしたような音をたてながらゆっくりと落下していく。うわー、苦しそうだ。(渋谷)



⬆死のダイビングをするポンポコ。

### 移植願望
#### 突然ではあるが音楽演奏ソフト

いきなり結論を言うと、ファミコンの『いきなりミュージシャン』みたいなソフトをエンジン用に作ってほしいぜセニョール。エンジンのゲームって、音がイカシてる。マシンやチップのことはよく知らないが、エンジンの機能をもってすれば、その辺にあるMIDI楽器なんか……やっぱ楽器にはかなわないな。でも、玩具的にミュージックできるような気がする。クリエイティブなブレインをエキサイトさせるソフトが欲しいわけよミーは。おっと、横文字が並んでちょっとイヤミな感じな文だな。


⬆案外流行んなかったみたい、の『いきなりミュージシャン』。

### 人民の声

●**僕はパソコンを買おうとしていますが、MSX2+とX68000のどちらを買うか迷っています。(岩手県 究極のとら)**

……そういうときは、どっちかにするといいと思うぞ(伊藤ガビン)。マックⅡを買え(渋谷)。ワープロ欲しいのん(桃栗)。俺はレンズかな(編集者K)。そういうわけだから、質問してもムダなのさ、ブラザー。俺はX68000をオススメするぜフレンド。(隼)

●**さるまた。(石川県 匿名)**

……さるまたで思い出したのが「ビデオ力士」だ。遺伝子操作で肉体を強化培養したバイオ力士と最新型のサイバー力士の対決。勝敗を決めるのは高速の行司ロム構造系。最強力士になれなければハラキリ。カッコイイなあ。(サイバー佐藤)

### 読者の絵画

●石川県 ドット男




➡大げさなノリがステキよ。ちゅっちゅっ。私は最近ストレートパーマかけたの。(桃栗)

●広島県 瀬戸わんや




➡桃栗とイザベラ永野は仲がいいぜフリーク。でもイカ天には出場してないのさ。(隼)

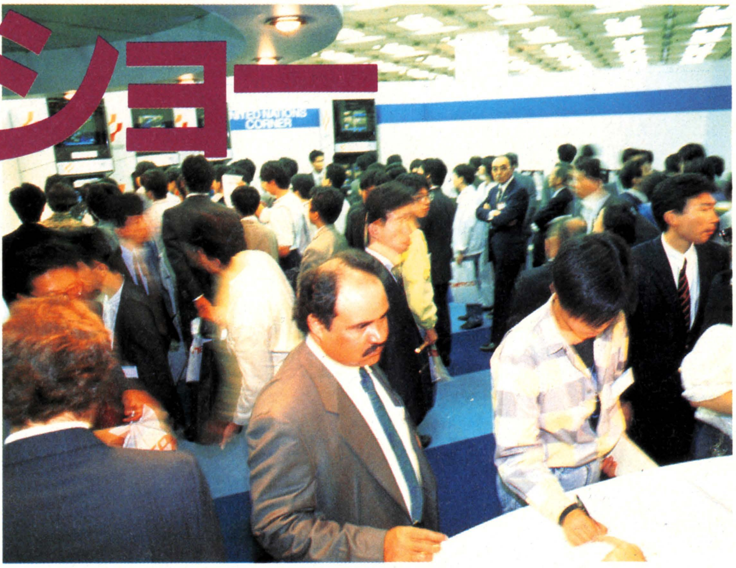



怪獣ひでごんす

# 来年こそ幕張メッセで ビデラゲーム通信 番外編6

2年に1度のクルマの祭典といえば、東京ドーム中古車フェア。いや、ちがった、東京モーターショーだ。今年は晴海から千葉県に新しく誕生した幕張メッセで開催された。幕張メッセの広いこと。あのぶんだと、ゲームボーイが3億台ぐらいは入るな。多少の誤差はあるかもしんないけどさ。

## 泣く子はうっとうしい AMショー



10月4日、5日　東京平和島流通センター

電車の中で泣いているお子様はやかましい。これは人類に共通した見解である。先日も秋のゲーム業界の祭典、AMショーの取材に出かけた際、浜松町からのモノレールの中で泣きわめくお子様がおられた。その子はどうやらご両親とハワイなどへおでかけになるようであった。ハワイに遊びに行くのに、この上どんな不満があるというのだろう。背後からコメカミをグリグリしてやりたい気持ちになったが、それもおとなげないので、やめた。そんなこんなで、どうもスッキリしない気持ちで流通センター駅で下車。あいもかわらぬ混雑のなかでAMショーが開幕したのであった。

### ナムコ　通信機能で蒲田もビックリ!

フォートラックス



⬆4輪バギーでダートコースをブリブリ走るバギーのゲーム。通信機能もあり。

バーニングフォース



⬆すでに先号で紹介ずみの『バーニングフォース』。高速スクロールがイカす。

通信ゲームの元祖、ナムコ様のショーの目玉はなんといっても、『ウィニングラン鈴鹿グランプリ』。あの鈴鹿サーキットを存分に走ることができる。

まだまだ参考出品だったけど、年末には出てくるらしいので、お楽しみに。




### ジャレコ　ビッグな走りだ『ビッグラン』!

ビッグラン



➡ジャレコ初の体感ゲームは4WDラリー。体感じゃじゃ丸じゃないよ。

破兆



➡やっつけた敵がコミカルで笑わせるカンフーアクションゲーム。

ハイレグのお姉ちゃんと忍者じゃじゃ丸ポップコーンの取り合わせがとっても妙なジャレコのブース。通信機能もついている体感『ビッグラン』がメインだった。プップゥとならすクラクションが新鮮。

⬇女のコと見るや、撮影して掲載してしまう。

わたしたち『破兆』GALよ



## タイトー

### でっかいモニターとカラオケ

なにがあってもカラオケは絶対に置いてあるタイトーのブース。『チェイスH.Q.』の第2弾『SCI』。モニターの数が少なくなったとはいえ、好評『ダライアスII』など。どちらもコックピットタイプなのだ。

メガブラスト



➡タイトーのキャラクターが総出演するゲームでありますのだ。

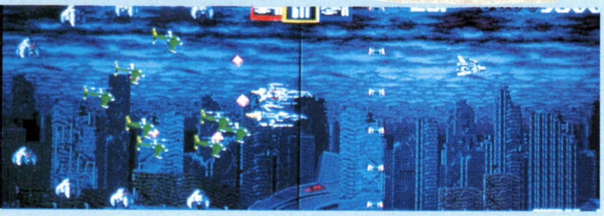
SCI



➡Zに似ているクルマで犯人を追いかけろ。5回も見失うなよ。




ダライアスII



⬆だいたいここからここまでが左の画面。⬆この辺から右の画面なのであります。

## カプコン

### あいつらがかえってきた

『1941』、『ファイナルファイト』はヒット作のリメイク。もちろん、グラフィックなどはちゃんとボリュームアップしている。

カプコンベースボールはサブタイトルが愉快。

カプコンベースボール




⬆カプコンのゲームチームもあったりなんかする、野球ゲームである。

ファイナルファイト



⬆パイルドライバーもできる。それにしても猪木さんの容態が気になる。

1941



⬅19シリーズ第3弾。市街地戦もあるそうだ。



## セガ

### エレクトリック縁日なカンジ



体感ゲームの新星を次から次へとデビューさせるセガ。だが、今年は新しい体感ゲームはなし。そのかわり、遊園地に置くような『フロッグフリップ』というゲームがあった。蛙をテコの原理で飛ばし池の上の葉っぱに乗せるというヘンなゲームが目を引きました。

スーパーモナコGP



⬆最大3台までの通信が可能になった。7速ミッションがムズイけど本格的。

DJ BOY



⬆デーモン小暮の声が聞こえる。スケボーを使った格闘技ゲーム。変なの。

## コナミ

### 注目はやはり『グラIII』

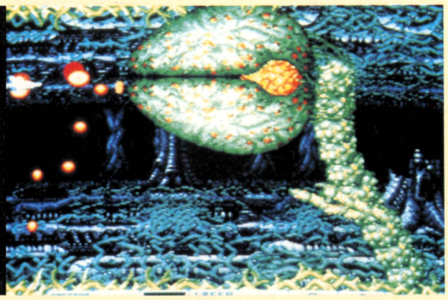
一番人気を誇ったコナミは『グラディウスIII』。さすが、コナミの大黒柱というカンジですな。もちろん、画面は開発中のもの。大いに練り上げられて君たちの目の前にやってくるはずだ。うっは、うっはで楽しみでヤンス。

クォース



⬆パズルとシューティングを合体。ちょっと大脳を刺激するシューティング。

グラディウスIII



⬅なんだかんだいっても、ウネウネそのほかの魅力に支えられて、『グラIII』。

## データイースト
### またまたニューピンボールだ

マンデーナイトフットボール



⬅一番上でバンザイしてるのは、レフリーだ。嬉しいのか。

ミッドナイトレジスタンス

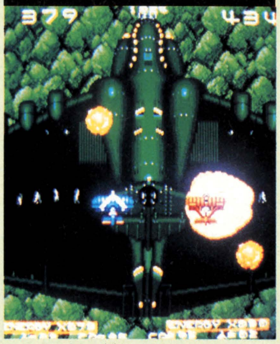


⬅デモがかっちょいいから、一目見よう。損はしないハズだぞ。

ビデオゲームもさることながら、ピンボールゲームの人気がやたらめったらと高いデータイースト。ウサギちゃんの『プレイボーイ』のすぐあとに、いきなりアメリカABC放送局の人気フットボールプログラムをピンボールにしてしまったのだ。手が早いというか、やり手というか。

## エス・エヌ・ケイ
### 格闘技ゲームに意欲を燃やす

スカイアドベンチャー



⬆ここの超お得意のタテスクロールシューティング。空の冒険者だよ。

『ビーストバスターズ』は珍しい3人同時プレイのガンタイプのゲーム。街の中に住みついているゾンビをバッタバッタと撃ちまくる。ハードでバイオレンスなゲームでありませり。

ビーストバスターズ



⬅せまりくるゾンビを3人の力でぶっつぶせっ!! 不気味なのだ。

## アイレム
### すべて見せきるふとっぱらだ

R-TYPE II



⬅横スクロールのシューティング。ストーリーが濃い。

『R-TYPE』の第2弾。Rの次はSだから『S-TYPE』だ。なんてくだらんことは言ってはいかん。攻撃方法などは『R-TYPE』と変わらない親切設計なのである。うほほほ。

## ユーピーエル
### 東西の接触を題材にしてアブナイ？

東西の緊張をテーマにしたビデオゲーム『タスク・フォース・ウォーリアー』、ビデオゲームの忍者くんのメダルルーレットゲームがおました。

タスク・フォース・ハリアー



⬅東西がついに接触!? 実際に起きちゃいや。

## テクモ
### 輪投げでふんいきをカルーク

ワールドカップ'90



⬅うわさの『ワールドカップ』復活。リメイクが多いな。

縁日会場の名を欲しいままにしたテクモ。新作ビデオゲームより、景品のもらえる、輪投げに人気が集中していた。もちろん、ビデオゲームも面白い。

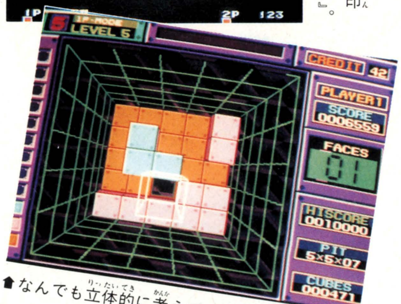
## その他の出展機種

ここに紹介した以外で目立ったものはデータイーストのコミカルアクション『トリオ・ザ・パンチ』、テクノスジャパンの3次元のパズルゲーム『ブロックアウト』、悪人とカーチェイスする『ラウンド5』がタツミから出品されていました。

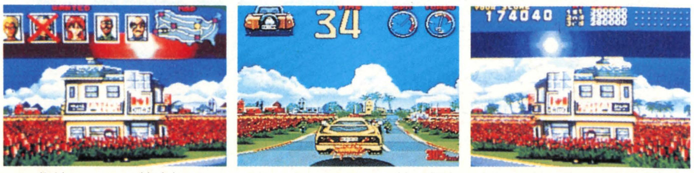
今年は、体感ゲームは不作。そのかわりといっていいのか、縁日によく見かけるような輪投げなどをよく見かけた。



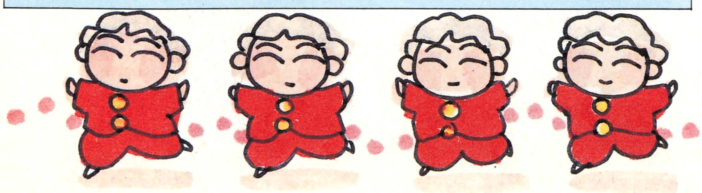
⬅単純に顔が面白いのが印象深い『トリオ・ザ・パンチ』。



⬆なんでも立体的に考えてみよう。



⬆3画面ゲームの先駆者、タツミの『ラウンド5』は迫力満点のカーチェイスゲームだ。



# 第1回 AMショー写真コンクール

AMショーでのいろいろな事件をキャメラに収めていただき、読者の方々からたくさんのご応募をいただきました。ありがとうございます。では、各賞の発表。

芸術の秋ともうします。たまには美しい写真を見ることで芸術に触れてみようではありませんか。

AMショーにだって美しく芸術的だと思わせるシーンはあるはずだ。と思ってAMショーの取材に出かけたのにやっぱりそんなシーンには出会わなかった。

毎年、どーしてこんなにヘンな光景ばかりに出会うのだろう。どーも、不思議だ。

思い起こせば、ン年前、〝ライフガード〟のトレーナーに身を包んだナウなヤングを見つけたことに端を発する。以来、毎年毎年注意して歩いてみれば、パンチパーマのおやっさん、ダイナミックに遊ぶ外人（今では亜細亜各国からも大勢おみえになります）、シラフでもガンガンカラオケを歌ってしまう某メーカーの広報担当、プロレスラーみたいなナリをしていながら遊園地の乗り物の乗り心地を試す職人などのヘンなやつの多いこと多いこと。自分たちが一番ヘンだというのを棚にあげてヘンな人を槍玉にあげるのもアレなので、今回は多方面で活躍されている方からの投稿写真でもって構成してみました。

## 金賞 おめでとう
### なかよし
東京都　八木澤芳彦



【評】⬆商売上ではカタキのふたりだが私生活では大のなかよし。言葉にださなくても、ふたりの自然な仕草がそれを物語っています。感動です。

## 銀賞 おめでとう
### 円高還元
東京都　八木澤芳彦



【評】⬆日本に働きにくる人が多くなった今、外国人の日本の労働条件も大変化しています。むろん、受付嬢になるのも可能です。

## 銅賞 おめでとう
### シラフでも歌います
東京都　八木澤芳彦

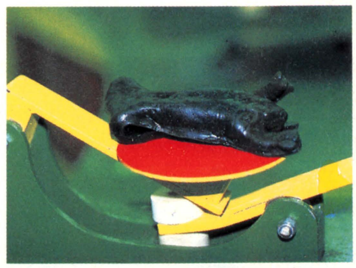


【評】⬆カラオケは確実に人間を蝕みます。この写真を見れば誰もがみんな、それをわかってくれます。それがわかればおとなです。

## 佳作 おめでとう

### ふまじめ

東京都　八木澤芳彦

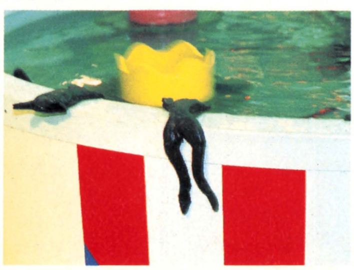
### かえる

東京都　八木澤芳彦

### 熱中

東京都　八木澤芳彦

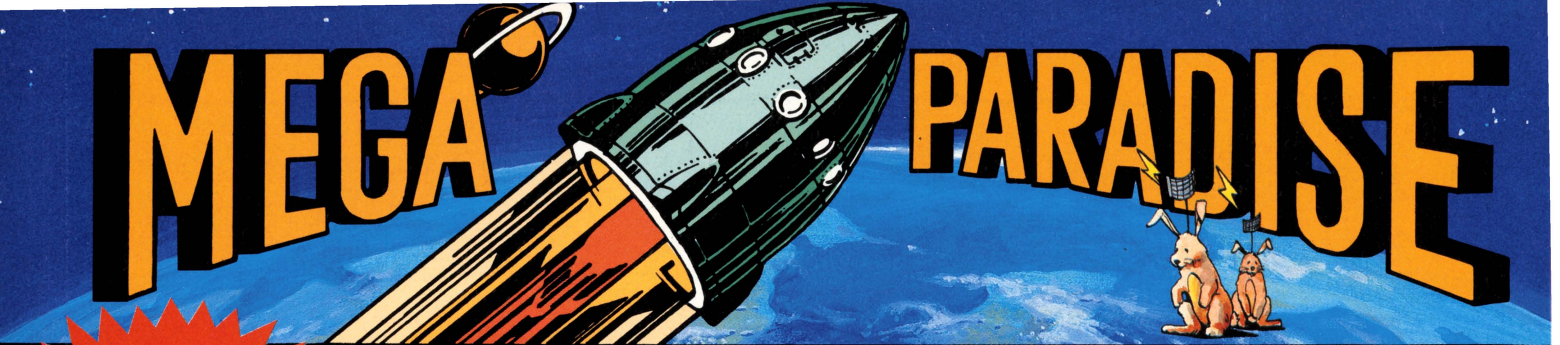
### 休憩

東京都　八木澤芳彦

### こうらぼし

東京都　八木澤芳彦

### 怪力

東京都　八木澤芳彦




AMAZING ZONE アメージング・ゾーン

# SEGA メガ パラダイス




# カース

メガドライブも、どんどんサードパーティーが参入してきたぞ。これで、○○○○○とか○○○○○○にも対抗できるというものだ。が、今、油断してはいけない。本当の勝負はこれからなのである。ソフトハウスのみなさんのさらなる精進を期待しております。

マイクロネット　12月23日発売　6800円

惑星セネカのルーツとされる、惑星パルセリアが外部とのあらゆる接触を絶ってから、数百年の歳月が流れた。が、予期せぬパルセリアからの侵略は、ある日突然始まった。その圧倒的な攻撃には、セネカの防衛部隊ですら、なす術を見いだせない。今や、セネカは壊滅の危機に瀕していた。

しかし、まだ、反撃のチャンスはかろうじて残されていたのだ。敵の主力攻撃部隊が到着する前に、敵主力艦隊〝マザー〟内の、謎の物体を破壊さえできれば……。はたしてパルセリアの侵攻をくい止められるか!?

## SCENE 1 セネカの森

かつては美しい星だったここ、セネカも、パルセリアの侵略で、わけのわからん物体の巣窟となってしまった。早めにパワーアップしておこう。







⬅わらびのようだが、急に伸びて攻撃してくるのである。




⬅ここが怪鳥ビッグのすみかだ。羽を飛ばしてくるのだ。



⬆破壊すると、破片が花火のように飛び散ってとてもビューチホー。

⬇突然出現し、中心に迫ってくるぞ。す速く円外に退避せよ。



## POWER UP

ゲーム中出現するCやWなどのカプセルを取ると、主人公バルトアンデルス号は、どんどんパワーアップ。同じ種類のカプセルを取り続けるとさらに強力になるのだ。

## ウエポンカプセルを取りまくれっ！



**シールド** 敵からのダメージで弱ったシールドに、エネルギーを補充する。縁の下の力持ち的な存在。

**スピード** これを取るごとにバルトアンデルス(自機)の移動スピードが向上していくのである。

**ノーマルショット** ゲームスタート時に装着している武器がこれ。威力は当然弱い。

**ボム** 画面中の敵すべてに、一定のダメージを与えられる、気持ちいい武器。

**オプション** ふたつまで装備可能。さらにオプションカプセルを取ると攻撃力が増加。

**クラッシュ** 敵や地上物にあたることによって破裂し、敵にダメージを与える。

**ワイドビーム** サインカーブを描いて飛んでいくビーム。背景などはすべて貫通する。

**ブイレーザー** 扇状に発射されるレーザー。広範囲の敵を一掃できるので、わりと便利。

**ミサイル** ミサイルが発射可能になる。取り続ければ、3連射までパワーアップ

## SCENE 2
# セネカ上空

惑星の裏側にはパルセリア先発隊がいるという。空気抵抗の少ない上空に出て、一気に現場に急行だっ。



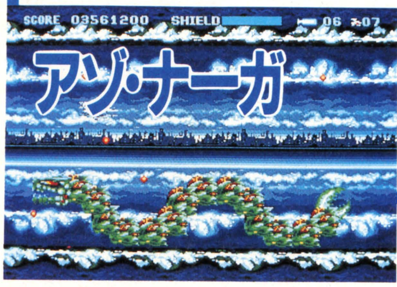


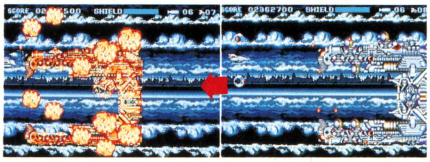


➡編隊を組んでやってくる敵たち。ビームでまとめてやっつけろ。

⬅背景の多重スクロールはきれいだが、敵を見えにくくする。

⬇ボスのアゾ・ナーガだ。その名のとおり、とても長いが、頭以外への攻撃は無駄だぞ。



## 華麗!!

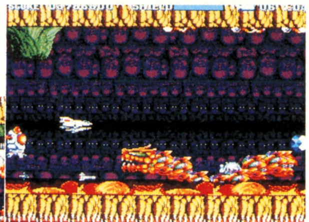
⬆ダダーン、ボスの登場だ。うそ。実は中ボスなのだが、ボスといっても過言ではない貫禄である。

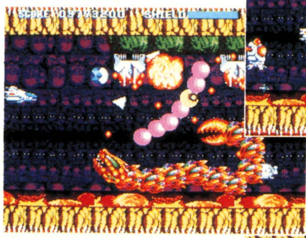
## いと美しき、いと強し

## SCENE 3
# パルセリア先発隊基地

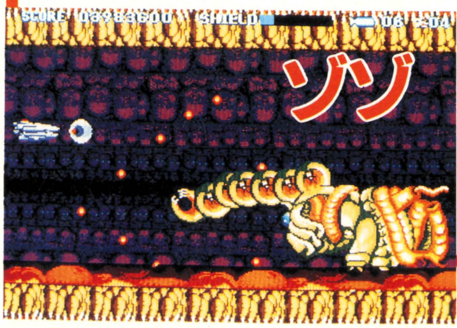
パルセリア軍の先発基地を発見したぞ。とりあえず、ここを叩き潰しておかないと、セネカを救うことはできない。

➡またまた不気味な敵が出現。撃っても撃ってもなかなか死なないシブといヤツだ。





⬅来た来た来たぞー。敵の総攻撃だ。ひるまず進め。




⬅触手が自在に動く、生体要塞ゾゾだ。乱発してくる弾を避けながら、倒してしまえ。



⬆通ろうとすると極太レーザーを発射してくるのだ。地形の複雑さもうらめしい。

## SCENE 4
# 宇宙空間遊撃隊

惑星セネカを後にし、航宙空母マザーをめざすバルトアンデルス。しかし、そこにはマザー直属の遊撃隊が待ち受けていたのであった。



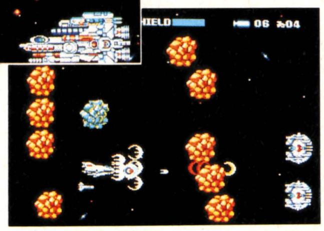

⬅このブツブツのカタマリがやっかいだ。茶色のやつは、いくら攻撃しても壊れないのだ。



➡スマートミサイルのお出迎え。弾幕をかいくぐれ。




⬅中ボス。やたらめったら弾を吐きだしてくる。



## すり抜けろ

➡茶色のカタマリを避けながら、うまくすり抜けるしか道はない。




⬅モビルスーツのようななりをして、波動ガン攻撃をしかけてくるのだ。

こいつに **トドメをさせ!**

## SCENE 5
# 航空母艦マザー内

あ、母艦だ、壊しちゃえー。ボカーン(昔使ったネタ)。ここはこれまでにも増して複雑な地形。敵の中枢なのである。そして最後の最後に登場する、パルセリア軍の親玉の姿がこれだ。しかし、この後変形して……。




### メガギガテラス

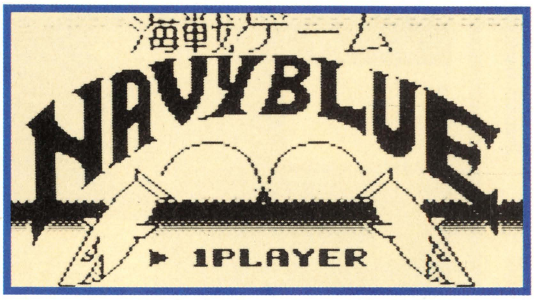
えーと、本題と全然関係ありませんが、今度公開される映画『ノーライフキング』を、みなさん見るように。実は映画の内職もしてたんだな、私は。シューティングゲームのシーンの担当です。そして、その場面の音楽は、知る人ぞ知る古代祐三先生の作品なのだ。古代先生といえば『スーパー忍』の曲も担当しておりますな。そういうわけで、次回は『スーパー忍』を紹介しようかとも思っておりますが、未定です。そろそろまた、汚ないラフレイアウトプレゼントでもやろうかな。(上)




# GAME BOY SCOUTS

ゲームボーイスカウト




この『海戦ゲームNAVY BLUE』って、なんかむかしなつかしい感じがするんだよね。むかし、方眼紙で遊んだ沈没ゲーム(違う呼び名もあった)的な面白さがあるのだ。どんな面白さなのか？ それはこれからゆっくり教えてあげるからね。うふふ……。



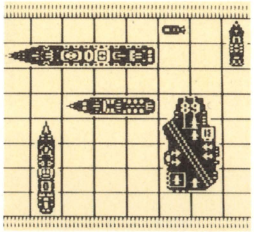

ユース 発売日未定 3400円(予価)

むかし流行った沈没ゲームのことを知らない人のために、ゲーム内容をざっと説明しておこう。まず8×8の方眼上に、戦艦とか潜水艦といった軍艦の駒を配置する。次に、敵の方眼に直カンで攻撃を仕掛ける。もし、自分が攻撃したポイントに敵の軍艦がいたならば、HIT！ 命中ってわけだ。軍艦がいなければ外れになる。同じように敵の攻撃が続き、以後これがくり返される。そして船全体にダメージを受けてしまった軍艦は沈没してしまい、自分の受け持つ軍艦がすべて沈没してしまうとその時点で負けになる。以上がこのゲームの基本ルールだ。

レベルの設定は全部で16用意されている。レベルが上がるほど登場する軍艦の数が増えていくのだ。軍艦の種類も、戦艦、巡洋艦、駆逐艦、空母、潜水艦……とホントの戦争並だ！ そりゃ海戦だからアタリマエだっつ一の。

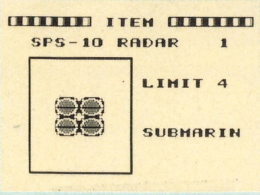
『海戦ゲーム』をさらにおもしろくしてくれているのがアイテム類。アイテムは基本的に、攻撃用の兵器と考えればいい。通常に攻撃をするときは、敵の方眼の１ヵ所にしかダメージを与えることができない。でもアイテムを使えば、一度にたくさんの場所が攻撃できるのだ。中にはレーダーのようなアイテムもあって、こっそり敵の有無を知ることもできるのだ。

ちなみにこのゲーム、通信ケーブルによるふたり対戦が可能だぞ。



⬅6隻の軍艦が、8×8の方眼にひしめく。カッコイイ。

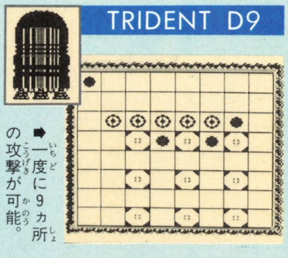
## アイテムはカッコイイ




むかし流行った沈没ゲームから比べると、『海戦ゲーム』はかなり進歩している。とくに大きく変化したのは、特殊な攻撃ができるようになった点だろうね。下に紹介したアイテムがその一例で、ほかにも数種類のアイテムがある。これらのアイテムの出現によって、そうとう奥深い戦略が練られるようになったワケだ。直カンを楽しむゲームから、戦略ゲームへ!!

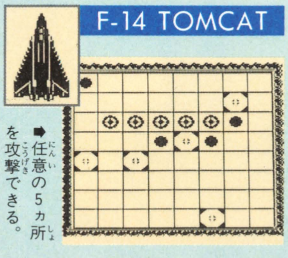
### いろんな武器がある

TRIDENT D9



➡一度に9カ所の攻撃が可能。

F-14 TOMCAT



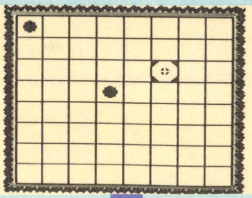
➡任意の5カ所を攻撃できる。

## ドキドキのアニメーション!!

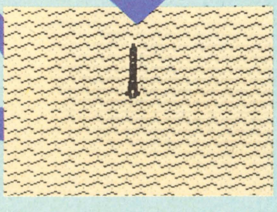
『海戦ゲーム』のもうひとつの楽しみは、デモのアニメーションだ。ここに紹介したのは、攻撃時にこちらのミサイルが飛んでいくところ。スカしてるね。



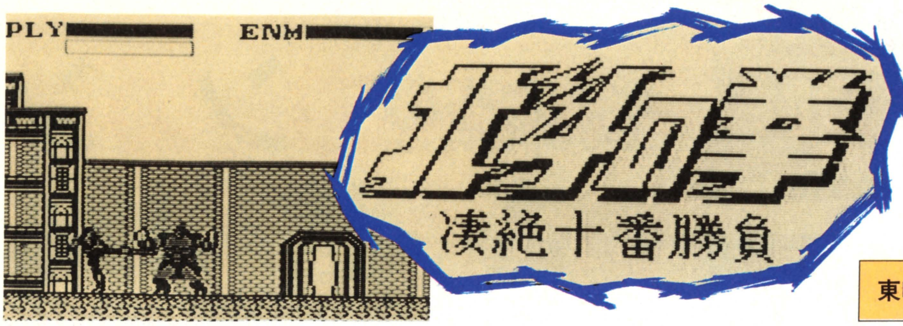

FIRE!! ファイヤー



⬅さぁて、どのあたりを狙ってみようかなっと。



⬅ミサイル発射!! 水上を飛んでいくぞ――っ!




アニメにもなった超人気コミック『北斗の拳』が、ついにゲームボーイにも登場だ。もちろんバリバリのアクションゲーム。ケンシロウ、ラオウ、シンらの雄姿が、再びキミの目の前へ！ふたり対戦で白熱しそうだねっ。

**東映動画　12月発売　3500円㉃**

北斗神拳の伝承者ケンシロウが、荒廃した未来の地球で悪者どもをやっつける。『北斗の拳』は、こんなストーリーのコミックだ。なかでも、ケンシロウとラオウ、シン、ファルコの戦いは、ファンの間で長く語り継がれる名勝負となった。

その『北斗の拳』がゲームボーイにも登場するのだ。ゲームは格闘技もののアクション。ファミコン版は横スクロールアクションだったけど、ゲームボーイ版は1対1の対決ものの面クリ型になった。

ゲームモードはノーマルモード、VSモード、チームモードの3つ。ノーマルモードは、11人の拳士から好きなキャラクターをひとり選んでコンピュータを相手に戦うモード。VSモードは、通信ケーブルを使ってのふたり対戦のモード。もちろんお互いに好きなキャラクターを選んでの対戦だ。チームモードはVSモード同様のふたり対戦のモード。ただし、柔道のように5対5の団体勝ち抜き戦になる。

どのモードでもゲームの基本ルールは同じ。ふたりのキャラクターが登場して、殴る蹴る！　どちらかのHPがなくなるまで戦い続ける。生き残ったほうが勝ちだ。

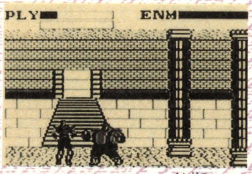
ノーマルモードに限っては経験値の概念があり、敵を倒していくことによってプレイヤーキャラを成長させることができるのだ。プレイヤーキャラは成長すると、攻撃力、防御力がアップしていく。つまりまぁ、どんどん成長させていかないと、先々の敵に勝てないということだ。

## 11人の拳士たち

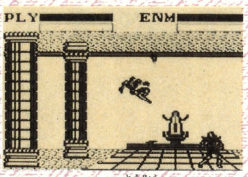
『北斗の拳』には、これらの11人の拳士が登場する。どれだけ知ってる？



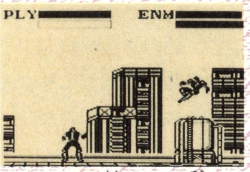

## ドハデにアクション!!　北斗神拳



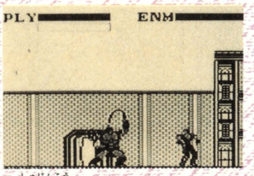

⬆これはステージ1の対決シーン。相手のデブはハートだ。




⬆ステージ2に登場するのは、すばやいシン。とても手強い。




⬆ステージが進むほど、敵の動きが速くなっていくのだ。




⬆主人公キャラは、ステージクリアーするとレベルアップする。

アタタタタタタタタタタタタタタタタタタタタタタタタタタタ

# GAME BOY NEWS

今回は『ベースボールキッズ』の続報をお届けしちゃうのだっ！

## ベースボールキッズ

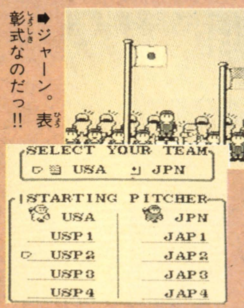
●ジャレコ
●'90年1月発売予定




⬅タイトル画面公開！キマってるけど、顔が丸くておかしいのだ。

『ベースボールキッズ』には、日本のチームとアメリカのチームがあることが判明したぞ。メーカーの話によると、全チーム数はまだ未定だが、だいたい4チームくらいになるということだ。はやく1チームの選手の数も知りたいよね。いろいろ判明しだい、『ゲームボーイスカウト』で紹介するからねっ！

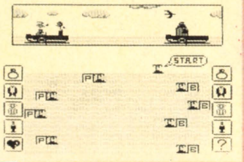
➡ジャーン。表彰式なのだっ!!




⬅なんと、日米対抗野球かっ!?

## ポパイ

●シグマ商事
●'90年2月発売



⬅主人公ポパイと敵のブルート。ヒロインはもちろんオリーブだ。

ホウレン草を食べてパワーアップするヒーロー！　といえばポパイだ。そのポパイがゲームボーイ用のアクションゲームになるぞ。くわしい内容はまだ未定なのだ。

## ゲームボーイのおはなし

●アルツ鈴木



先日、この記事を書くために、ボクの持っている『北斗の拳』のコミックを見ようとした。すると、かんじんな1巻から9巻までが紛失していた！　でも、このゲームには関係ないみたい。



ドラゴンクエストⅣ 導かれし者たち
DRAGON QUEST Ⅳ

ドラクエⅣ情報局 Vol.13

# キムこうのガンガンいこうぜっ!! ⑪

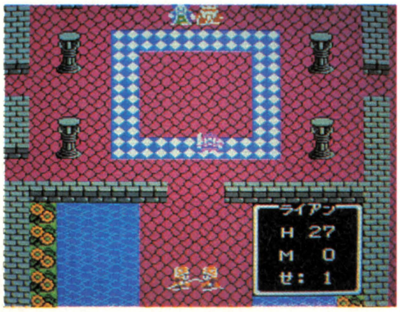



## 謎だらけのプレストーリー、そして第5章各章の正式タイトル大発表!!

堀井さんと中村さんの対談、読んだかい〜。作者はいいよなー、もう『Ⅳ』がやれるなんて。あ、あたりまえか。今回は、全5章の正式タイトルと、スタート直後の画面を紹介だっ。




⬆第1章。王宮戦士ライアンの物語のはじまり、はじまり〜。

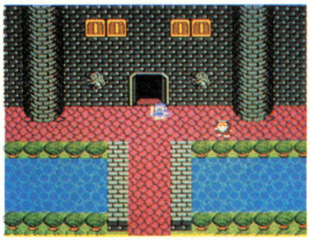



⬅初公開された、第1章スタート画面。王様や待従、番兵、そしてライアンの姿が見える。物語は始まったばかりだ。

第1章は、『ドラクエ』の『Ⅰ』を意識した物語(と、堀井さんは話しているぞ)。主人公ライアンは、バトランド王国の戦士だ。彼はある日、国王から子供の失踪事件についての調査を頼まれる。最近、ここバトランドでは、子供たちが誘拐され続けており、国王はそれについて深く悩んでいた。

そんなわけで、ライアンは国王の命に従い、調査のために城を出る。最初に目指すはイムルの村。話のスケールも小さくて、だいたい2〜3時間で解けてしまえるほどのショートクエストらしいのだ。『Ⅲ』のアリアハンぐらいだね。

### ●さてでっかいお城を出てと



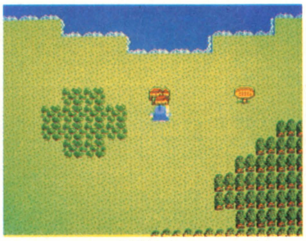
⬆お城を出ていくライアン。今回のお城の城壁はスゴイ。カッコイイぜ。

### ●バトランドの町を旅立つぞ



⬆バトランドの町を出るライアン。いよいよ壮大な「Ⅳ」の旅が始まる。

### ●早くもイムルの村を発見!!



⬆バトランドの北北西にイムルの村があった。さてここに情報はあるかな?

## へんなじいさんや武器屋は第1章にいるのだぞっ!!



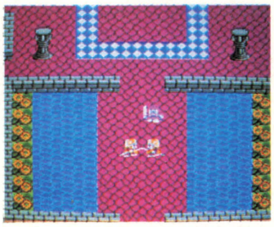

### ●前にも紹介した冷水じいさんだ

⬅「連れていってくれ」とか言って、ついてこれないじいさん。彼も第1章で出る。




### ●武器屋のオヤジはおしゃべり好き

➡裏でペチャクチャしゃべってカウンターにいないオヤジも、第1章で出てくる。



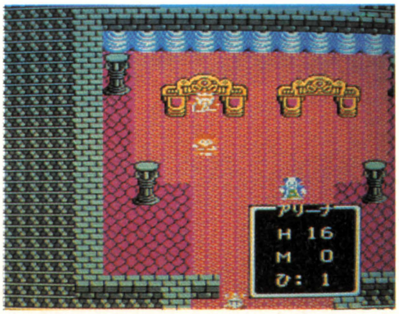
### ●巡回する番兵も第1章にいる

⬅いかにもカタブツって感じの巡回する番兵も出てくるぞ。バトランド城かな?




⬆第2章。おてんばなお姫さまがサントハイムの城から家出!?

武道にたけたお姫さまアリーナと、神官クリフト、それに魔法使いのブライ。3人のパーティーで進む第2章も、最初はお姫さまひとりから始まるわけだ。武道大会が開かれることを聞いて、父の王様に行かせてほしいと頼むアリーナだが……。




⬅どうも怒られている雰囲気のアリーナ。ここはアリーナの住むサントハイムの城。

### カジノはいつ出てくるの?




⬆ううむ、早いとこカジノでポーカーしたいんだけどなあ。何章で出るのかな?

みんなも気にしてると思うけど、カジノって何章から登場するんだろ? 第1章は短くて登場するとヒマがなさそうだから……。うーん、早くカジノで遊びたいぜ!

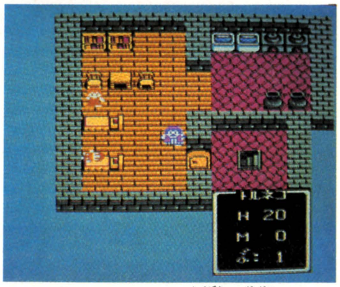
## 第三章　武器屋トルネコ

## 妻に起こされるトルネコなのだ

⬆第3章はトルネコのお家から始まる。

第3章は、お金もうけのRPG。武器商人トルネコが、せっせとお金集めにはげむらしいのだけど、詳しいことはまだよくわかっていないんだよなぁ。

いまのところ判明しているのは、トルネコの鑑定眼のよさ。アイテムの名前だけじゃなく、効果や使える人も教えてくれる。



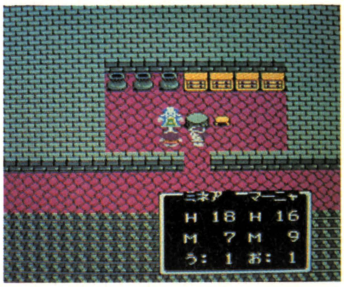
⬆おおっ!! なんと!! 衝撃の事実だが、トルネコには奥さんがいたのだ。すげえ。トルネコは働き者……でもないみたいだな。

## 第四章　モンバーバラの姉妹

## 父の仇を探す悲しい物語……

⬆第4章は美人姉妹の物語。楽しみ〜。

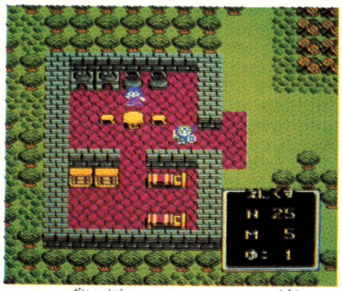
第4章も第3章同様、謎が多い。だいたい職業からして、踊り娘と占い師だもんなあ。いったいどんな能力があるんだろう。ハメルンの笛吹きみたいに、みんなを踊らせちゃったりなんかして。あやしく美しく色っぽい姉妹が、父の仇を求めて冒険するんだけど……詳細は不明だ。



⬆ここは、どこかなあ。とにかくミネアとマーニャがいる。この物語のオープニングは、けっこう凝っててすごいらしいぞ。

## 第五章　導かれし者たち

⬆第5章で、いよいよ勇者の物語が始まる。



⬆ついに第5章スタート。いるのは勇者ひとりだけ。ほかの仲間はどこにいるのか!?

## 馬車、気球、AI、そして……すべては第5章のお楽しみなのだ!!

### ●馬車だ気球だ船なのだ



⬅勇者と仲間たちを運ぶ馬車。そして、その馬車さえも運ぶ気球。もちろん船もあるぞ。

### ●戦闘は作戦コマンドでこなす



⬅第5章の戦闘は、ウワサのAIオートバトル。作戦コマンドを駆使して使うのだ。

### ●呪文もすごいぜミナデイン!!



⬅戦闘そのものも、グーンとグレードアップ。なんと、全員で同時に使う呪文もあるのだ。

そして、第5章。勇者と導かれし者たちのストーリーが始まる。１章から４章までは、この第5章のプレストーリーといってもいいかもしれない。AIバトルが楽しめるのも、この第5章からだ。

馬車、気球、すごいアイテム、すごい呪文、カジノ、小さなメダル、頼もしい仲間たち、作戦コマンド、ダンジョン、お城、町、村、そして怪物たち。

とにかく第5章が、『IV』のメイン。なんでもかんでもある盛りだくさんな世界で、キミが心ゆくまでぜーたくに遊べるのは、1990年の１の月だあっ!!

## 新・ボクが見た!! ドラクエワールド 6　ダンジョンはこーして作られていくのだ③

『ドラクエII』から『III』に移るときにも、ダンジョンは大改変されたのだ。『II』のときは、やっぱりロンダルキアに手ごたえがありすぎた。

というか、『II』ならばロンダルキアのダンジョンぐらいの難しさでも、全体をくずしていないと思う。だけどスタッフは、『III』にはこのタイプのダンジョンは、合わないと判断したわけだね。

『III』のダンジョンは、『II』にくらべるとラクになった。その理由は、意識的に縦構造型のダンジョンをなくしちゃったから。縦構造型ダンジョンてのは、あの階段がいっぱいあって、上へ行って下へ行って、また上へ行ってみたいなダンジョンのこと。『I』の竜王のダンジョンや『II』にも多かったよね。それがやっぱりつらいだろうってことで、『III』では、やめてしまったのだそうだ。「階段が4つ並んでたりしてると、ちょっとねー」と堀井さんはニガ笑い気味だったよ。

代わって増えたのが、飛び下りたり落ちたりして進む、トリッキーなダンジョン。これは落ちたはいいけど、そこからハマったりしないように(リレミトがない場合もあるからね)注意したそうだ。

あとスタッフが気をつけてたのは、見た目に特徴をつけること。「あっ、ここに前にきたな」って思わせることができたら、そのデザインは成功なんだそうだ。




## わからないことはなんでも聞いてくれ　質問のはがきはこちらへどーぞなのだ

あて先 〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
株式会社アスキー ファミコン通信編集部
キムこうのガンガンいこうぜっ係




ファミ通読者に100人の私たちが教えてあげる

# 秋の風は彼女を運んでくるか？

## ゲーマーは本当にモテないのだろうか

秋。それはセンチメンタルな季節。舞い落ちる枯れ葉を眺めながら、彼女のいない寂しさにキミの胸は空洞と化している。トホホ。彼女いない歴を1秒ごとに更新しているキミ、ファミ通はそんなキミたちの味方だ。「ゲーマーだって、彼女が欲しいぜっ!!」というわけで、今回はモテるゲーマーに大変身するための総力徹底ガイドなのだ。原宿&青山で、100人の女の子たちにそっとそのムネの内を聞いてみたぞっ!!

### 女の子を襲う10の質問

1 あなたには彼氏がいますか？
2 彼氏にするならどんな人？
3 ファミコンをやったことがありますか？
4 イラストの4人の男の子ではどれが好みですか？
Ⓐ神宮寺Ⓑマリオ©勇者Ⓓ少年探偵
5 男の子の外見で大切なのは？
6 どんな性格の男の子がいいですか？
7 男の子と、どんなことを話したいですか？
8 好きなスポーツは？
9 彼氏と友人の境界はどこだと思いますか？
10 好きでもない男の子とつきあえますか？

### 1 あなたには彼氏がいますか？

街はカップルでいっぱいだ。映画館にも、喫茶店にも、デパートにも。最後のとりで、ゲームセンターにも、UFOキャッチャー(『しあわせのかたち』で有名な、ぬいぐるみ釣りね)に興じるカップルの姿が……。フリーの女の子なんていないんじゃないかと思ってたけど、アンケートの結果は超意外、4人に3人はフリーだった。寂しいのはキミだけじゃないってことだね！

| いない　73人 | いる　23人 | 不明4人 |
| --- | --- | --- |
| やっぱりチャンスありってことだよね。4人に3人だもん。けっこうかわいい子が、寂しがってたりするものなのだ。 | 彼氏持ちは4人に1人。キミのクラスの彼氏持ち率と比較だ!! | |

**Voices of Girls**

■彼氏、募集中です(**美也子**、S48・10・22、O型) ■彼氏ほしい(**かおり**、S49・7・17、AB型) ■自分に本気の人とつきあいたい(**由美子**、S46・9・1、A型) ■彼氏いない。かわいくなりたい(**晴美**、S48・11・1、A型)

### Lookin'so goodな彼女たち①



水野 美穂　16歳
S48・3・12生まれ
魚座のA型
②彼氏にするなら
優しい人
③好きなゲーム
スーパーマリオ
⑧好きなスポーツ
スケボー
⑩彼と友人の境界
愛

⑥どんな性格の男の子がいい？

つめたさの中に
優しさがある人

### 2 彼氏にするならどんな人？

ルックスがいい人、優しい人、しっかりした人、スポーツマン、おもしろい人、センスがいい人の6項目から、女の子たちにひとつ選んでもらった。結果、1位は予想どおり……。

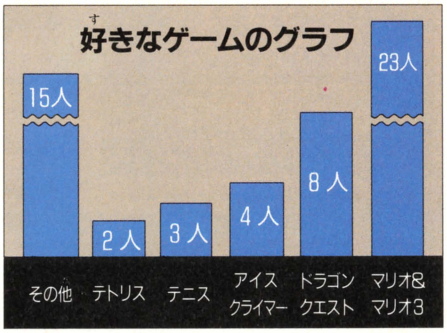
| 彼氏にしたいTOP4 | | |
| --- | --- | --- |
| 1 | 優しい人 | 44人 |
| 2 | しっかりした人 | 19人 |
| 2 | おもしろい人 | 19人 |
| 4 | センスがいい人 | 6人 |
| 4 | ルックスがいい人 | 6人 |
| 4 | スポーツマン | 6人 |

**Voices of Girls**

■優しい人がいい。でも優柔不断はダメ(**かなめ**、S47・11・15、O型) ■しっかりしてて、自分にだけ優しくしてくれる人(**由季**) ■ルックスがよければほかは気にしない(**ひろこ**)

### 3 あなたはファミコンをやったことがありますか？

ファミ通の読者さんには気になる質問だね。ファミコンをやったことがある人は、100人中なんと77人っ!! 好きなゲームは多種多様だけど、やっぱりマリオは強かったぜっ!!




**Voices of Girls**

■クルクルランドが好き(**しのぶ**、S49・8・9、A型) ■やったことあるけど嫌い(**恵子**、S48・10・12、?型) ■ファミコンがこわれた(**さなこ**、S50・1・26、O型)

### Lookin'so goodな彼女たち②

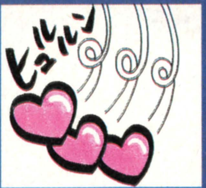


熊野 真紀　16歳
S48・4・26生まれ
おうし座の？型
②彼氏にするなら
優しい人
⑥どんな性格がいい
いつも他人のことを考えられる人

⑩彼氏と友人の境界はどこ？

さびしい時に
思いだす。

## 望まれる男になるために、まず自分を知ろう！
# おれってばこんなやつだったのね




女の子の眼にキミはどう映っているのか。男の子を４タイプにわけ、ファミコンのキャラクターをそれぞれにあてはめてみた。女の子たちがそのキャラクターをどう見ているかによって、キミの本当の立場があぶりだされてくるわけだ。自分自身を見つめ直しながらやってみるべし。

**1**
愛されるより愛したい。自分の気持ちに忠実に、ストレートな想いを相手に抱き続けたい。
YES→6へ　NO→4へ

**2**
RPGをするとき、主人公のキャラクターには必ず、自分の名前か、ニックネームをつける。
YES→9へ　NO→12へ

**3**
おこづかいの使い道は、毎月だいたい決まっている。衝動的な買い物は、ほとんどしない。
YES→7へ　NO→13へ

**4**
遠くのバラと足元のタンポポ。キミならどっちを選ぶかな？
あくまでもバラを求める→8へ
足元のタンポポで妥協→14へ

**5**
ファミ通は最初から順番に読む。興味のある特集ページがあっても、必ず最初から読む。
YES→9へ　NO→10へ

**6**
『ファミスタ』で一番悩むのは投手の起用。キミならどうする？
先発投手の完投をめざす→3へ
小刻みに継投していく→8へ

**7**
女の子を見るときに、まず第一にチェックするのはどの部分？
顔、上半身をチェック→11へ
足、下半身をチェック→15へ

**8**
家族でドライブへ行くときは、必ず助手席をキープする。リアシートなんて座りたくない。
YES→13へ　NO→5へ

**9**
ゲームソフトは、とにかく人気の高いものだけを買う。クソゲーをつかむのは絶対にいやだ。
YES→Ⓓへ　NO→11へ

**10**
昼休みが大好き。たくさんの昼食を速攻で食べて、まっ先に遊びに行っちゃうほうである。
YES→Ⓑへ　NO→Ⓐへ

**11**
バンドをやるとしたらボーカルをする？　それともドラム？
歌がヘタでもボーカル→Ⓒへ
叩けタイコのドラム→Ⓑへ

**12**
日本人の朝食といえば、やはり白いごはんにみそ汁。トーストとコーヒーなんて邪道だ。
YES→Ⓓへ　NO→Ⓐへ

**13**
宿題を忘れてしまったとき、誰にノートを見せてもらう？
男の友だちに見せてもらう→15へ
女の子に見せてもらう→10へ

**14**
朝は早めに起きて、ゆとりを持って学校へ行く。ギリギリまで眠っているのは危険だ。
YES→2へ　NO→5へ

**15**
マラソン大会では、先生が見張ってなくてもまじめに走る。歩こうなどと考えたことはない。
YES→Ⓒへ　NO→12へ

### Lookin'so goodな彼女たち③



**真弓(右)**
S41・12・19生まれ
いて座のB型
**mikado(左)**
S42・3・14生まれ
魚座のB型
⑥どんな性格がいい
なわいいタイプ

**何かコメントしてください**
お勉強も忘れずに

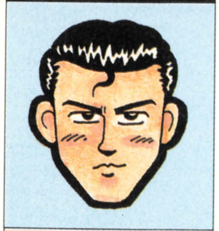
### Lookin'so goodな彼女たち④



**佐々木 美奈 18歳**
S46・2・24生まれ
魚座のA型
③すきなゲーム
ファイナルラップ
⑤外見で大切なもの
清潔感
⑨好きでもない男は
友達としてなら

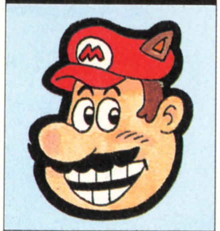
○ 彼氏にするならどんな人？
思った事をはっきり言える人

### Ⓐ神宮寺タイプ



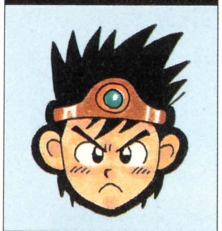
大人っぽいキミは神宮寺三郎タイプだ。いつも冷静で、感情をオモテに出すことは少ない。友だちがワーワー騒いでいるときも、ひとり「フッ」と笑っている。他人からどう思われようが関係ない。よくいえばマイペース。

### Ⓑマリオタイプ



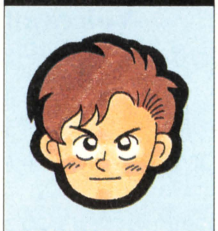
いつも元気なキミはマリオタイプ。クラス中をわかせることを得意としている。スポーツが大好き、ただ体を動かしているだけでもハッピーだ。もうちょっと勉強に力を入れればって感じの、健康優良児タイプだね。

### Ⓒ勇者タイプ



しっかり者の『ドラクエⅢ』勇者タイプだ。勉強もスポーツもソツなくこなし、友だちをきちんとひっぱっていく。女の子たちからも頼りにされている。ただ、あまりにもスキがないのがたまにキズ。ゆとりを持つように。

### Ⓓ少年探偵タイプ



ごく普通のデリケート少年。『ファミ探』の少年探偵タイプだね。勉強もスポーツもルックスも十人並。欠点はないけど、これといって長所もない。しいてあげれば誠実さ。女の子に保険としてキープされがちなタイプだね。

### インタビュアーズチェック ❶



チェック一番手は、この女の子。佐藤得子ちゃんとのコンビで歩いてた憲恵ちゃんだ。けっこういいノリなんだよね。こういう妹たちがいたら、超かわいがっちゃうと思っちゃったぞ。とくに憲恵ちゃんのバアイは、清楚なお嬢様タイプ。涼し気な目元が魅力的なのだ。

**柏　憲恵　15歳**　S49・4・20生まれ　A型
②彼氏にするならどんな人？　優しい人がいい!!
⑩憲恵ちゃんのひとこと　浅尾先生、大好き！(54歳)

# 私たちはこんな男の子が好きです
# 愛と策略と平成の色男とは?




外見がひどくても生きていける! 性格が腐ってても生きていく資格はある。でも、この両方を兼ね備えているようじゃ女の子にはモテない。ここでは、「彼氏はこうであってほしい」という女の子たちの願望を、内面と外面の両面から見てみよう。モテる男の条件とはナニ!?

## 4 55ページの4タイプの男ではどれが好みですか?

だんとつのぶっちぎり。キリリとした顔立ちが受けて、『ドラクエⅢ』の勇者が圧倒的な人気を見せつけた。マリオも健闘。神宮寺、少年探偵タイプのみなさん、ご愁傷さまです。

| | |
|---|---|
| 勇者 | 81人 |
| マリオ | 14人 |
| 神宮寺 | 4人 |
| 少年探偵 | 1人 |

4人のキャラクターの描かれた紙を女の子たちに見せたんだけど、みんな即座に勇者を選んだ。彼には人を魅きつける何かがあるのかもね。

### Voices of Girls

■マリオってお金を集めるのがうまいから(**佐知**、S46・11・3、B型) ■消去法でえらんだら勇者が残った(**れいこ**、S48・3・4、?型) ■勇者は強そう(**靖子**、S42・7・7・A型)

### Lookin'so goodな彼女たち④



**志保子 16歳**
やぎ座のA型
②彼氏にするなら
優しい人
③好きなゲーム
ドラゴンクエスト
⑤外見で大切なもの
清潔感

**⑥どんな性格の男の子がいいですか?**

明るくて
けじめのある人

## 5 男の外見で大切なのは?

**男はパッと見よっ!!**

チェックしておきたいのは"清潔感"。コイツは、顔や目などと違って、自分で何とかできるもんだぞ。ふだんから気をつけておこう。つまり、不潔なヤツはモテないってことだね。

### Lookin'so goodな彼女たち⑤



**吉田 憲世(右)**
S46・9・11生まれ
乙女座のO型
③好きなゲーム
がんばれゴエモン
⑧好きなスポーツ
空手

**横岡 絵奈(左)**
S48・7・21生まれ
かに座のAB型

**憲世ちゃん、コメントよろしく!!**

光範ねーちゃんの友ぞお!

### 外見で大切なのはここっ!!

| 項目 | 人数 |
|---|---|
| 顔 | 17 |
| 清潔感 | 16 |
| 目 | 12 |
| 笑顔 | 10 |
| 背の高さ | 7 |
| 服 | 6 |
| 髪 | 5 |
| とくにない | 5 |
| ガタイ | 3 |
| バランス | 2 |
| みだしなみ | 2 |
| センス | 2 |
| その他 | 10 |

### Voices of Girls

■肩はば(**幸子**、S46・2・22、O型) ■ジャニーズ系(**みよ子**、S45・8・7、A型) ■逆三角形の体(**みどり**、S43・5・19、A型) ■眼一重まぶた(**昌子**、S44・9・10、AB型)

### Lookin'so goodな彼女たち⑥

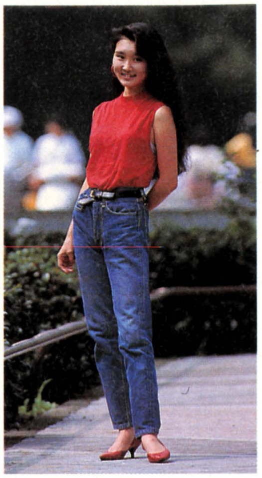


**坂本 愛子 14歳**
S49・10・17生まれ
てんびん座のA型
②彼氏にするなら
しっかりした人
⑤外見で大切なもの
背の高さ

**⑩彼氏と友人の境界はどこですか?**

両思いだったら

### インタビュアーズチェック ②



元子ちゃんは、モデルなんだって。立ちかたもピシッときまってて、「なるほどねー」って感じ。バランスのとれた体は、よくプールに行くからだそう。撮影後「これからアイスクリームを食べに行くのー」とさわやかに言い残し、表参道をさっそうと歩いていった。

**木村 元子 20歳** S44・2・18生まれ A型
⑤外見で大切なものは? **清潔さ!**
元子ちゃんのひのこと **もっと新聞を読もう**

## 6 どんな性格の男の子がいいですか?

優しい、明かるい、おもしろいがみごとにベスト3。うーん、やっぱり、大事にしてくれて、楽しくって、話題をいっぱい持ってる人がいいってことだね。ゲーマーだってこれからは、優しく明かるくおもしろく、に徹しなくてはっ!!

### こんな性格がいいな!!

| 項目 | 人数 |
|---|---|
| 優しい人 | 18 |
| 明かるい人 | 16 |
| おもしろい人／いっしょにいて楽しい人 | 8 |
| 自分を持ってる人 | 6 |
| 他人のことを考えられる人／はっきりしてる人 | 5 |
| 冷たさの中に優しさ／かわいい人／ひっぱってくれる人 | 3 |
| 少年の心を持つ人、クールな人／さっぱりした人、わがままな人／責任感のある人 | 2 |
| その他 | 11 |

### Voices of Girls

■男の友達を大切にする人(**まさみ**、S48・1・9、O型) ■適度に軽～い人(**江利子**、S49・9・15、O型) ■少年の心を残した人(**洋子**、S45・5・5、A型) ■ひょうきんで、あきない人(**ユカ**、S45・6・10、A型)

3人よればかしましい。100人よればもう大混乱しっ!!

# 私たちはこ〜んなことを考えています

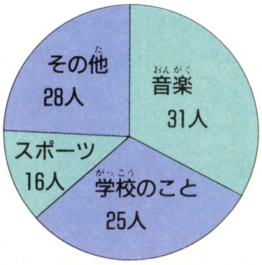
キミは女の子に対して、無意識にバリアを張ってないかな? 話をするときヘンに緊張してたりすると、女の子のほうだって近寄りづらいぞ。女の子の考えていることを少しでも把握して、心の垣根をとりはらおう。ゲームをやってるときのような平常心が大切なんだよね。

## 7 男の子とどんなことを話したいですか?

音楽はイカ天系のバンドが人気。雑誌とかTVでよくチェックしておこう。学校内の情報にも精通していれば、とりあえず話題には困らない。

**Voices of Girls**

■私生活(**絵理子**、S46・8・18、A型)
■好きな人とだったら別に何だっていい(**めぐみ**、S47・9・20、B型)




### Lookin'so goodな彼女たち⑦



**佐藤 得子** 14歳
S50・3・3生まれ
魚座のB型
④好きなタイプ
勇者。頼もしそう
⑨好きでもない男は
いろいろ

⑤男の外見で大切なのはどこですか?

色が白くて背が高くて

### インタビュアーズチェック③



とっても17歳には見えない芽久美ちゃん。ちょっぴりおとなしめだったけど、なんかジーンとくるものがあったなあ。男の子は、クールな人が好きなんだって。子供っぽい顔して、アンバランスなこと言うもんだな。

**黒田 芽久美** 17歳 S47・9・1生まれ A型
⑤外見で大切なものは? 目
⑩彼氏と友人の境界は? 緊張感の有無かなあ

### Lookin'so goodな彼女たち⑧



**山村弥生(右)** 14歳
てんびん座のA型
**石沢真津美(左)** 15歳
ふたご座のB型
③彼氏にするなら
優しい人、明るい人がいい

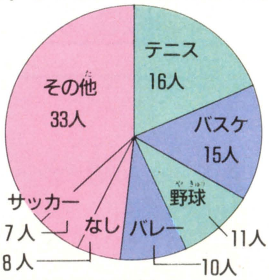
⑤男の外見で大切なのはどこですか?

顔、目(一重)

## 8 好きなスポーツは?

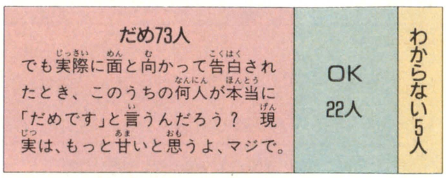
プレイするならテニスとバスケ。観戦するなら野球とサッカー。プレー+観戦はバレーボールってとこかな。この5つは、せめてルールだけでも覚えておこう。きっといつか役に立つぞ。

■海関係(**さちこ**、S47・6・12、B型)
■剣道(**けい**、S51・1・16、AB型)
■BMX(**絵奈**、S48・7・21、AB型)




## 9 好きでもない男とつきあえるか?

キミの好きな女の子がキミのことを何とも思ってなかったら……。結果はこのとおり。女の子の多くは、「友だちとしてなら」と言うけれどね。




**Voices of Girls**

■その場になんないとわかんない(**千明**、S49・3・2、O型) ■好きな人以外にはわらえないよっ!(**越子**、S46・12・7、O型)

### インタビュアーズチェック④

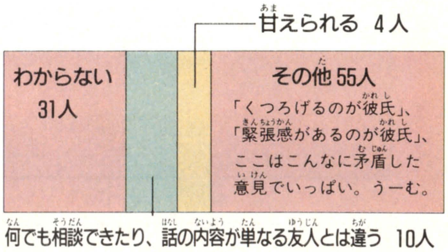


亜矢ちゃんの魅力は、なんといってもスラリと伸びた長い足。陸上をやってたおかげだって。彼女はファミコンゲームのファン。「がんばってクリアーしてくださいね」は読者さんへのあたたかいメッセージだっ!!

**林 亜矢** 17歳 S46・11・13生まれ A型
③好きなゲームは? ドラゴンクエスト
⑥どんな性格がいい? ひっぱってくれる人

## 10 彼氏と友人の境界は?

彼氏とお友だちの違いっていったい何だろう。女の子たちの意見はバラバラ。それぞれの心にそれぞれの基準があるようだ。もしかしたら、けっこうアイマイなものなのかもしれないね。




■指輪をくれたかくれなかったか(**めぐみ**、S44・6・16、O型) ■いつもそばにいてほしいのが彼氏(**美和子**、S48・10・30、?型)

### Lookin'so goodな彼女たち⑨



**望月 映理** 16歳
S47・11・10生まれ
さそり座のO型
**蔵本 真弓** 16歳
S48・3・25生まれ
おひつじ座のO型
2人とも勇者が好き

映理ちゃん、コメントをよろしく!!

あつい




# 勇気を出して受話器をとろうっ!!
# 電話でね!! アプローチ

〝プリンセス・プリンセス〟の奥居香も「初めて電話するときにはいつも震える」と歌ってる。ドキドキの初テレホン。電話の横に、このテレホンチャートを用意しておこうっ!!

電話をかける前に、もう一度電話番号を確認しておこう。住所録をチェックだっ!!
OK？ じゃあ、ひとつせきばらいだ。コホホ。声の出ぐあいはどうかな？
OK。あえいうえおあお。舌の回転をととのえたら、気合一発、Let's callっ!!







プルルルル、プルルルル、プルルルル、ガチャコッ。
（コール時間は死ぬほど長く感じられる。覚悟しよう）
はい、森下です。

もしもし、森下さんのお宅ですか？ 注①
野田と申しますが、万里子さんいらっしゃいますか。

**YES** →

あ、万里子さん？ 注② 野田ですけど、
あのさあ・おたくさぁ 注③
今度の日曜日ひま？ 注④

**YES** →

なら、今度の日曜日に、映画 注⑦ でも見に行かない？
ゴーストバスターズ2
機動戦士Zガンダム 注⑧

**YES** → えっ、まじ？ へ

**NO** →

兄貴にさあ、この映画の指定券、2枚もらったんだ 注⑫ 兄貴、忙しくって今度の日曜に買っておいたのが使えなくって。だからおれとしては、ぜひ万里子さんと行きたかったんだけど 注⑬

**NO** →

そっかあ、じゃあいいや。
ごめんね夜遅く
ならいいよ、ガチャン 注⑭
また気がかわったら電話して。じゃあね。
➡女の子を代えて、再チャレンジ。

えっ、まじ？ ラッキー!! 注⑮
もし断わられたらどうしようかと思った・まあ断わられたら次の女の子を探すけどね 注⑯
じゃあ日曜日の12時半に、駅前のロッテリアで待ってるから 注⑰ 楽しみにしてるね、じゃ。

**NO**（森下さんのお宅ですか？から）→

あ、そうですか・まじかよ 注⑤
いつごろお帰りになりますか？
〜時ごろ帰る⇨YESへ わからない⇨NOへ

**YES** →

わかりました。またそのころお電話します。
失礼します・ガチャン 注⑥

**NO**（わからない）→

そうですか。では万里子さんがお帰りになりましたら、野田から電話があったとお伝えください。失礼します。

**NO**（今度の日曜日ひま？から）→

あ、そうなんだ・えーっ 注⑨
もし用事がないなら、万里子さんといっしょに映画でも見に行きたかったんだけど……注⑩
ゴーストバスターズ2の前売り2枚あるから
もしよかったら・もったいないから 注⑪、万里子さんが暇なとき、いっしょに行かない？

**NO** → そっかあ、じゃあいいや。へ

**YES** →

え、いいの？ よかった・ウフフ 注⑱
いつくらいなら平気かなあ？

女の子しゃべる →

じゃ、その2、3日前にもう一度電話するから 注⑲、ぜひその日あけといて 注⑳。楽しみにしてるね。じゃあ、バイバイ。

## さあ デートに出発だっ!!

注① 9時以降に電話をかけるときは、「夜分遅くすみません」を必ずつけるようにしよう。
注② 学校で〝万里ちゃん〟などと呼んでいるなら、わざわざかた苦しくする必要はない。
注③ 即死。〝おたく〟なんて呼んだら光の速さで電話を切られる。「あのさあ」程度がベター。
注④ うだうだせずに、ストレート勝負だ！
注⑤ 将を落とそうとするなら、まず馬を射よ。丁寧なことば遣いが相手の親を味方につける。
注⑥ 社会生活を営む上で、やはり礼儀は大切。
注⑦ ジゴロ北尾光司もかつて語っていたが、もっともオーソドックスなデートは映画鑑賞。映画を見た後は、話題に困らないからね。
注⑧ 普通の女の子には洋画が無難。たいていの人がまだ見ていない公開直後が狙い目だね。
注⑨ 動揺を押し隠し、軽く受け流したい。
注⑩ 「〜だけど…」の間をうまく使うのがコツ。
注⑪ 「もったいないから」なんて、相手を敗戦処理のピッチャー扱いするのは絶対にバツ。
注⑫ 兄がいなければ、父でも弟でもいい。指定券を持っている理由を正当化するように。
注⑬ 押すべき所は、きちんと押しておきたい。
注⑭ 「ならいいよ。ガチャン」は最悪。女の子のネットワークをなめちゃいけない。君の悪業は、尾ひれをつけて全校を泳ぎまわるぞ。
注⑮ かわいく喜んで、彼女の心をくすぐろう。
注⑯ 〝君ひとすじ〟ということを感じさせたい。
注⑰ 相手にもわかりやすく、待ちあわせをぶっちぎられても耐えやすい場所を選ぼう。
注⑱ うれしいのはわかるけど、気持ち悪い。
注⑲ この日にもう一押し。有無を言わせるな。
注⑳ 本気だということを何気なくアピール。

### Lookin'so goodな彼女たち⑩



神林 昌子 16歳
S48・7・29生まれ
しし座のO型
③好きなゲーム
テニス
⑤外見で大切なもの
背の高さ
⑨好きでもない男とつきあえますか？
つき合えるわけない！

## この恋のゆくえ知りたい

# 季節の変わり目は、ふたりの心でわかるはず




キミは女の子を誘い出すことに成功した(ものとする)。2人が長くつきあえるか、即、切れてしまうかは、これからのデートにかかっている。

## ふたりの距離がぐんぐん縮まるステップアップ・デートコースだ!!

デートに誘いだせても、今後もずっとつきあえるとは限らない。でもデートが楽しければ、彼女の心はキミに近寄ってくるはず。お金をかけずに楽しめる、おすすめプランを紹介だ!!

### STEP 1

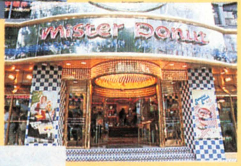
いきなり打ちとけるのは難しい。気取った場所は避け、気楽に行ける場所を選ぼう。

#### 新宿

デート向きの雰囲気じゃないけど、友だち感覚で来ることができる。気をつけたいのは待ち合わせ場所。人が多いと彼女が見つけられない!!



⬅コマ劇場のまわりには映画館がいっぱいだ。映画選びには細心の注意を。その選択が将来を決める。




➡ちょっとハデめのMr.ドーナツ。ここなら彼女におごっても平気だぞっ!!



⬅建設中の新都庁舎。「この建物のようにぼくたちの愛を創りあげたいね」と、キメのセリフはココで。

### ♥ふたりの距離度チェック♥

あてはまる項目の数でふたりの距離を計ろう。

①彼女は、ほぼ待ち合わせの時間どおりに来た。
②一緒に歩いているとき、彼女は微笑んでた。
③見に行った映画はなかなかおもしろかった。
④Mr.ドーナツでは、話が盛り上がった。
⑤彼女に「また誘ってね」と言われた。

YESが3つ以上ある人は、この調子でSTEP 2へ行け行け。2つ以下の人は、モミジ、チル。

紅葉の色が深まるにつれ、ふたりの仲も深まっていったらいいね。そして冬を迎えるころには、ふたりはお似合いのカップルだぜっ!!

### STEP2

最初のデートは、まず成功。2度めは少し気取った場所へ。資金は少し多めに用意しよう。

#### 原宿

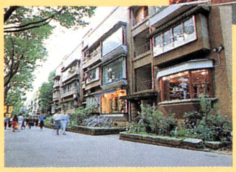
原宿駅から表参道をずっと行くと、静かで落ちついた雰囲気に変わる。ちょっとお洒落な喫茶店に入って、恋人っぽい感じを楽しもう。



⬅竹下通りの人混み。この中をつっきってみよう。「はぐれないようにね」と言って、手をつなぐ。



➡ファーストフードでランチ。デートの資金は、もう少し後までとっておく。



⬅木もれ陽をあびながら表参道を。道の脇にはおしゃれな店が並び、おとなっぽいムードが味わえる。

### ♥ふたりの距離度チェック♥

さて、ふたりの間はどれだけ縮まったかな?

①彼女はうっすらと化粧をしてきた。
②街を、ふたりで手をつないで歩いた。
③くだらない冗談を言っても、笑いがとれた。
④「さよなら」をするとき、少し寂しそうだった。

YESが3つ以上の人は最後のキメ手、STEP3へ。

#### Lookin'so goodな彼女たち⑪



由紀子　17歳
S47・2・6生まれ
やぎ座の0型
⑤外見で大切なもの
清潔感
⑦何を話したい?
将来のこと

**④イラストの4人ではどれが好み?**

しっかりしてそうだから(勇者)

#### Lookin'so goodな彼女たち⑫



佐々木奈美　14歳
S49・10・28生まれ
さそり座の0型
⑥どんな性格がいい
楽しい人
⑧好きなスポーツ
バトミントン

**奈美ちゃん、コメントをよろしく!!**

いつも ファミコンやってる人は
暗いとおもう

### STEP3

ここまでくれば、キミはもう"彼女の彼"も同然。最後のダメ押しでその地位を不動のものに。

#### ふたりっきりでクリスマス

STEP 1、2をクリアーしたころ、季節はそろそろクリスマス。近くの、少し大きな公園に彼女を誘って、ふたりきりのクリスマスをしよう。



⬅公園はあらかじめ下見しておく。プレゼントを渡すのに最適な場所を探そう。



➡しばらくふたりで夕暮れの公園を散歩。キメの場所でなくても、人気が絶えた瞬間をねらってみよう。

STEP 4、STEP 5はキミ自身でつくっていこう。だいじょーぶ、Never mind!! 彼女もキミのことを待ってるんだからね。



# 堀井雄二 ためになる 中村光一 ドラクエⅣ対談




『ドラクエⅣ』のことが気になってしょうがないんだよ、という人に贈る、堀井・中村ビッグ対談なのだ！ 発売まであと2ヵ月ぐらい。ここでいろんなお話を聞いておかないと、我慢できなくて途中で倒れちゃうかも!? 心して読むといいのだぞ！

## 『ドラクエⅣ』はこうして完成したのだ！

**堀井**　いやあ。やっと終わったね。

**中村**　長かったね。

――スタートしたのは、いつだったんですか？

**堀井**　『III』が完成したのが、たしかおととしの11月10日あたり。『IV』の準備に取り掛かったのはそれから2ヵ月後の去年の1月ごろかな。5話構成のシナリオと、AIでの戦闘をやりたいと思ってね。

**中村**　それでいつものように合宿したんだけど、最初の合宿場所がロッジで、まわりに食事するところがなんにもない。

**堀井**　あれは、失敗だったね。

**中村**　寒いなかを、歩いてご飯食べにいかなきゃなんなかった。そういう状況から『IV』はスタートしたんだよね(笑)。

**堀井**　その合宿で基本的なところはだいたい決まったのかな。で、そのあと3月に、お城を見ようとスペインに取材旅行したわけ。この時点で、AIの細かいところ以外のことはほとんど決まったね。

**中村**　そう。それから6月まで、打ち合わせはAIのことばっかり。

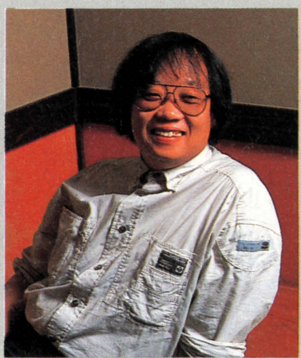
**堀井**　最初からAIでやるって方針だけは決まってたんだけど、6月にAIでなんとかなるだろうっていうメドがつくまで、本当にAIでできるのかなっていう不安はつきまとった。最悪の場合は、マニュアルモードでも遊べるようにプログラムしておこうという話も出てたし(笑)。それで、6月にAIで行けそうだっていうのがわかってから、それからは並行してシナリオや、モンスターのグラフィックのラフや、パラメータ、マップとかをえんえんと描いていったわけ。

**中村**　そのあいだ、チュンソフトでは決まったシステムをどんどんプログラムしていった。そういえば、今回は『III』にくらべてマップに時間がかかったよね。

**堀井**　以前は僕が描いてたんだけど、今回はまず僕のとこの新しいスタッフが描いて、それを僕が見て直して……みたいなことを繰り返してたから。そういうキャッチボールを1枚のマップにつき、少ないときでも2、3回、多いときは6、7回やってたから、マップ作りには『III』よりもすごい時間がかかってる。

**中村**　チュンソフトにマップが届いて、実際にプログラムする段階になってから、マップを作り直さないとまずい、ってこともあったし。おたがいに、結果的には完成したものの倍以上の作業をしてる感じかな(笑)。

**堀井**　それでとりあえず9割がたマップができたのが去年の年末。じつは、10月くらいには人まで配置したマップがほとんどできてたんだけど、大英断で全部ボツにしちゃって、描き直したんだよね。



### 堀井雄二
**Yuji Horii**

本職は漫画原作者、またはフリーライターということになっているけど、いまとなってはゲームシナリオライターとして超有名。『ポートピア連続殺人事件』、『オホーツクに消ゆ』、そして『ドラゴンクエスト』シリーズを発表。現在は次回作『いただきストリート』を製作中。



だからマップが100パーセントできて人の配置が終わったのは、今年の1月の末くらいかなあ。

**中村**　AI関係でも難航してて、AIが最終的な形になったのが今年の6月ごろ。結果的には最初に合宿で決まった方針と、違う形になったところもある。AIだけで丸1年かかったことになるね。

## AIに苦労したけど、いいものができた

——AIで難航していたようですけど、あえてAIに挑戦した理由は？

**堀井**　『III』までは、ある程度お手本があったわけ。いままでのRPGのなかで、いちばんいい形を見せようとしてたからね。でも『IV』になると、なにもお手本がない。自分たちで新しいものを作るしかないんだよね。で、AIに挑戦しようということになった。

**中村**　『III』のシステムがいちばん完成してるから、システムは『III』のままで、ストーリーだけ変えればいい、なんて言う人は誰もいなかった。ただ、まったく新しい方向だけに、不安はあったけど。

**堀井**　そういう不安はあったね。いまはもうないけど。

**中村**　本当はあるんでしょ(笑)。

**堀井**　いままでのマニュアル操作をAIシステムへ変更したことの不安っていうのはあったけどね。ただ、AIそのものはよくできたと思ってる。合宿のときの「これならうまくいく！」っていう案だと、人間のかわりをAIが補いきれてないところがあったんだけど、それをプログラマーが改良していくうちに、結果としてすごいものができたと思う。

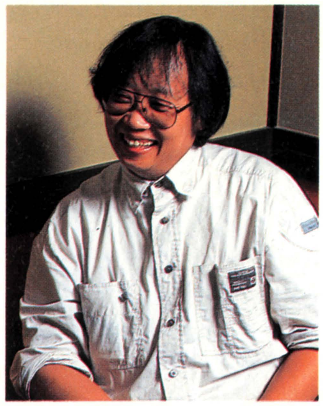
**中村**　AIシステムが完成したとき、いちばん最初に僕がめざした部分がもうひとつ表現しきれてないみたいな、思い残すところがあったんだよね。もうちょっと時間があればって……。

——それはどんな部分ですか？

**中村**　監督モードとしてAIを楽しむってところ。いまひとつ、戦闘を把握して指揮する監督になりきれない感じがするんだよね。

**堀井**　試行錯誤する時間がなかったんだよね。1回作っちゃえばどこがいいか悪いかわかるんだけど、できるまでは良し悪しがまったくわからないし、できちゃうと変更がきかないし。

**中村**　あと、馬車が出てきたとき。



最大10人で戦闘ができるんだけど、とっかえひっかえメンバーを入れ替えなくても進めちゃうってところがね。遊ぶ人は好きなパーティーで旅を続けることができるから、それでもいいのかなぁ。

**堀井**　HPやMPがギリギリの場合にメンバー入れ替えをするわけだけど、ギリギリの戦闘が少ないんで入れ替える必要があんまりない。戦闘が比較的ラクなんだ。つねに緊迫した戦いをしいられると、プレイヤーがつらいと思ったんだよね。でも、中ボスクラスは、戦いがいがあるけど。

**中村**　ところどころ不満はあるけど、全体的に見て、AIについては成功だよね。AIは『ドラクエ』だからこそできたんじゃないかな。あれだけの思考ルーチンを考えるのに費やす時間や労力は『ドラクエ』ならではだからね。『ドラクエ』がAIやってるからって、ほかのRPGがまねできるかっていうと……。

**堀井**　というのは、プレイヤーがマニュアルで操作する部分がいっさいない、完全なAIだからなんだよね。最後の大ボスに対してもAIで戦う。間接呪文、道具なんかも、状況を見てもっとも有効なものをAIが自分で考えて使わなきゃいけない。かなり大変な思考ルーチンだよね。それをイチから作るのは大変だと思うよ。

**中村**　AIのプログラムだけで、12回くらい作りなおしたかなぁ。作ってはボツ、作ってはボツ。AIだけで、1年かかってるからね。

**堀井**　最初はAIの頭が悪かったんだよね。プログラムが悪いってわけじゃなくて、アルゴリズムが悪かった。

**中村**　そう。バグがあるとかいうんじゃなくて、アルゴリズムの、根本的なロジックの問題。最終的には、最適なのができたわけだけど、それだと状況に応じて最適な戦い方をしちゃうんで、作戦を選ぶ意味がなくなっちゃう。賢くなりすぎて、困ったりもしたな。

**堀井**　最初のころ、マニュアル操作のモードもつけようか、っていう話もあったんだよね。でも、やっぱりAIは自分自身とは違うから、もしマニュアルモードをつけるとみんなAIを使わなくなっちゃう。で、あえてマニュアルモードは取ったわけ。そこで、AIをいかに使いこなすかということで、作戦コマンドを入れることになった。監督としての立場を楽しむ、みたいなカンジを出したかったわけ。でも最終的にはAIがかなり賢くなったんで、マニュアルモードをいれても良かったかなって(笑)。

——最初はマニュアルモードもつける予定だったんですか？

**堀井**　いや、つけないつけない。それは決まってた。AIに関しては最初の合宿で決まったものと完成したものとは、イメージ的なものは変わらないんだけど、方法論が

## 中村光一

**Koichi Nakamura**

高校時代、『ドア・ドア』をひっさげてパソコンゲーム界デビュー。その後ファミコン版『ドア・ドア』、『ポートピア殺人事件』、『ドラゴンクエスト』をプログラムし、『ドラクエII』からはディレクターを務める。現在はファミコン用の新作ソフトを製作中。





ずいぶん変わったわけ。こうやればいいAIができるんじゃないかっていう、アルゴリズム的なものは、かなり変わったな。

## AI戦闘システムによってプレイがラクになった

——AI戦闘で遊ぶ側がとまどう、なんていうことはないですか？

**中村**　やればわかる。すごく簡単だよ。操作は『III』とくらべて、かなりラクになってるしね。戦闘に費やす時間は、けっこう短く感じると思う。AIががんばるぶんだけ、実際にプレイしている時間も短くなってるんじゃないかな。AIの便利さを実感するのは、やっぱり全員がそろって、みんなが一定のレベルに達してからで、ギラとベギラマを覚えて、AIがその使い分けをするようになると、こりゃすごいな、と。

**堀井**　人間だったら後半にはギラとか使わないけど、そこをうまく使い分けてMPを節約したりするわけ。敵のヒットポイントも学習していくし。初心者は初心者なりにラクに遊べるし、やりこんだ人は「こいつをこう動かすには……」みたいに、かなりマニアックな遊び方もできる。そういう意味で、なかなか飽きがこない。

——そんなことやってほしくないのに！　ってことをやったりすることはないですか？

**中村**　初めて会った敵の場合だと、人間でもピントはずれなことやったりするでしょ。AIでもそんなことがたまにある。だから、「なんでこいつはこんなことするんだ」って思うようなことはあるだろうけど、でも、その敵に何度か会ううちにどんどん賢くなってくる。最終的には、ピントはずれな行動はしなくなるはず。

**堀井**　戦闘中にも、ターンごとにリアルタイムで賢くなってくしね。運悪くマホトーンがかからなかった場合でも、その敵に対しては今後マホトーンを使わない、なんてことはないし。

**中村**　AIで感動させてくれる場面もけっこうある。たとえば、死んでる人と弱ってる人がいる。人間がマニュアルでやってる場合には、まず弱ってる人を回復させて、そのあとで死んでる人を生きかえらせるよね。そういう人間的なことを、AIがみごとやってのける。「これはやるなぁ」なんて思っちゃうね。

**堀井**　あと、自分のヒットポイントが少なくなってくるとがっちり身を守って、ほかの人が回復呪文をかけてくれるのを待ってたりして……けっこうかわいい(笑)。

——AIで動く仲間に、性格づけはあるんですか？

**堀井**　戦士系は戦うのがメインだし、僧侶系はバックアップにまわる、みたいな性格はある。でもアリーナが好き勝手なことをやって、ブライやクリフトがそのしりぬぐいをするってことはない。そこまでやると、はたしてゲームとして成り立たせられるかどうか……。それと、モンスターも、じつはあんまり仲間にならない。AIで動く仲間だけで十分じゃないかなあって気がしたんだよね。

## AＩもすごいけれどこんなとこもすごいぞ！

——AI以外で、ここがみどころ！っていうところは？

**中村**　たとえばグラフィックだと、キャラクターひとつひとつがかなり凝ってて、なおかつ使い方がすごくぜいたく。ひとつの建物や洞窟のためだけにキャラクターを使ってたりする。滝が流れてるとこ

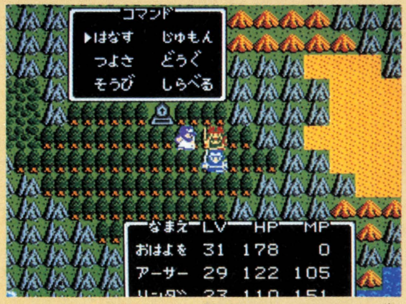


### ドラゴンクエスト




☗ファミコンゲーム界に一大RPGブームを巻き起こした張本人。それまで、あくまでパソコンのジャンルだったRPGを、ファミコンの１ジャンルとして確立させた。プレイヤーはひとりで、パーティープレイではない。最終目的は悪者竜王を倒すこと。'86年5月に発表された。

### ドラゴンクエストII 悪霊の神々




☗「ドラゴンクエスト」の続編として'87年１月に発表された。マップが前作の４倍ほどの大きさに広がり、呪文が増え、イベントもかなり増えたが、前作との大きな違いはなんといってもパーティープレイの導入だろう。主人公とふたりの仲間の３人で、最終目的を目指して旅をするのだ。

### ドラゴンクエストIII そして伝説へ…




☗前代未聞の前人気のなかで、'88年２月に発表された。「II」のパーティープレイを拡張した４人パーティーで、７つの職業から３人の仲間を選んで壮大なストーリーに挑む。さまざまなイベントや呪文など、そのすべてが前作を凌駕する超大作。この「III」で、「I」、「II」から続いたストーリーは完結。



ろもあるしね。ぱっと見た目が、『III』までとはかなり違った雰囲気で、衝撃的だと思う。

**堀井**　町を立体的にしたり、建物を2階建てなんかにしたのは、視覚的に目新しくしようと思ったからなんだよね。

**中村**　お城に入ると大きな城壁が現われて、そこにある扉を入ると城下町がある、とか。

**堀井**　そう。やっぱりお城に入ったら城壁が近づいてきてほしいでしょ。『III』のアリアハンの城下町とお城がそんな感じだったけど、あれのパワーアップ版がいっぱいあるって感じだな。とにかく『IV』は、視覚的に凝ってみたところがたくさんあるよね。

**中村**　そのおかげで、建物の高いところに上がると、遠くにある看板が見えたりするような新しいトリックも生まれたし。

——人もかなり動くんですよね？

**中村**　ランダムで動く人を除くと、かなり人間らしく動いてる。ある人の動きを見てて、「この人はもしやこうやって動くのでは……」なんて予想したりすると、そのとおりのことをやったりするし。

**堀井**　プログラムのほうで、メモリをあんまり使わないようにできたからね。人数としては『III』の10倍くらい動いてるんじゃないかな。

**中村**　オープニングもすごいよね。初めて見ると「こりゃぁすげー！」ってびっくりすると思う。

**堀井**　IVの字がガーン、ガーンと飛んでくるんだよなあ。僕もあれを初めて見たとき、「おお！」って思った。メモリが足りないからメッセージを切れ切れって言ってたのに、こんなきれいなオープニングが出せるなんて！　いったい、どこにそんなメモリがあったんだってね(笑)。

**中村**　オープニングに関しては、あるプログラマーがかなり強い意志を持ってメモリを確保したの。『III』の二の舞になりたくないって。堀井さんはシナリオを書き込みたいほうだから、どっちかっていうとオープニングなんかなくってもいいや、っていう考え持ってるでしょう？

**堀井**　うーん、どうだろう。『III』みたいなのも、おしゃれかなとは思ってるけど(笑)。

**中村**　僕も比較的柔軟な考えで、オープニングがないならないで、ゲームの内容がしっかりしてれば、それでいいなと思ってた。でもやっぱり、本音としては、ひとつの作品としてオープニングはしっかりしたものを入れたい。その結果があのすごいオープニングなわけ。

**堀井**　今回のオープニングは『III』にオープニングがなかったぶん、よけいにすごくなってるよね。きっとみんなびっくりすると思う。『III』のぶん力を貯めてたな(笑)。

## 『IV』のダンジョンはすごいアイデアが満載！

**中村**　すごい発想のダンジョンがあるよね。木のなかとか。ビジュアル的にも「すごい！」ってとこが多くて、これまでだったら十分見せ場だったんだけど、今回は見せ場でもなんでもないもんね。単なるなりゆきで出てくるって感じだから。

**堀井**　なんにも見せ場がないダンジョンって、ほとんどないんじゃないかな。どのダンジョンでも、なんらかの仕掛けがある。ふつうだったら、それだけでひとつのイベントになっちゃうような仕掛けがあるダンジョンって多いよね。ぜいたくになりすぎたって感じはあるなあ。

——ダンジョンは、小さめなんですか？

**中村**　そんなことない。でかいのもあるよね？

**堀井**　あるある。ただ、僕は同じような階が何層も続くのは嫌いなんだよ。階段下りたのに、似たようなフロアがえんえんと続いているようなパターン。RPGでよくあるやりかたなんだけど、それだけはやめようと思った。

——難しさはどうですか？

**中村**　簡単になったってわけでもないよね。

**堀井**　それに、ダンジョンは単なるおまけにはなってない。レベルアップの話から話さなきゃならないんだけど、最初に、フィールド上を歩いているときは、馬車のなかの人にも経験値が入ることにしようと決めたわけ。レベルが低くて使えないキャラがいつまでたっても使えないまま、なんてことのないようにね。ただ、そればっかりだとつまんないんで、変化をつけるために、洞窟は馬車を切り離して、怖さを出そうと思った。ところがよく考えると、『ドラクエ』って、レベルアップするのはほとんどダンジョンの中なんだよね。怖いのもダンジョンだし。で、馬車を切り離すとレベル差がついちゃうんで、それを解決するために馬車でも入れるダンジョンを作ったわけ。そういう意味で、ダンジョンはおまけじゃない。

**中村**　馬車が手に入るのが第5章でしょう。それで馬車のまま入れるダンジョンが、ダンジョン全体の4割ぐらいじゃないかな。



### ドラゴンクエストIV
### 導かれし者たち



⬅そして来年1月に発売が予定される、待望のシリーズ第4弾。新たなストーリーが展開され、AI戦闘という新しいシステムが導入される意欲作だ。前作以上の迫力に、多くのプレイヤーが魅了されること間違いなし！




➡5話構成のシナリオや、AIによる戦闘、馬車やカジノなどなど……。いまだかつて見たこともないようなモノがギッチリ詰まっているのだっ！　すべてが見どころという、とんでもないRPGなのだっ！

## こまかいシステムも使いやすく改良された

**中村**　お店がずいぶん便利になったよね。システム的にもずいぶんと改良を加えたし。

**堀井**　そうそう。ウインドーの都合でお店の売り物はあいかわらず6個しか用意できないんだけど、その分かなりシステムには手を加えたんだよね。たとえば武器屋とかでも武器や防具を売ることができるようになったとか。

**中村**　あと、道具のコマンド関係もすごい親切になったよね。いままでふたりの道具を交換するときは、「どうぐ」、「わたす」、「なにを」、「だれに」ってやらなきゃならなかったけど、そこもやりやすいように改良した。

**堀井**　『III』は装備のコマンドもよくなかったし。『III』を作るときは『II』よりいかにおもしろくするか、っていうことばかり考えて、『II』の反省をあまりしなかった。でも今回は『III』の反省をえんえんやって、あそこがよくなかったとか、ここが悪かったとかを徹底的に話し合ったわけ。こまかいシステムにも、その成果がちゃんと出てる。

――『III』の預かり所は、すごく便利だった思うんですけど、あれは残ってますか？

**堀井**　さあ、どうかな。でも、一度便利なものを見せてしまったら、なくすわけにいかないからね。たとえばルーラとかがなくなると、みんな怒るよ。



**中村**　アイテムの種類は『III』にくらべてあんまり増えてないよね。呪文も増えてないし。

**堀井**　呪文は3、4個増やしたぐらいかな。数としては『III』とあんまり変わってないね。増えたのも、いままであった呪文の上位バージョンとかそういう感じで、大幅な変更はない。

**中村**　アイテムも『I』、『II』、『III』からけっこうひきずってるものが多いよね。「どうのつるぎ」とか、「たびびとのふく」とか。

**堀井**　初期アイテムなんかは、バリエーションがあんまりないからほとんど『III』のままだね。ただ、後半になると、けっこう目新しいものがどんどん出てくるけど。

――「ちいさなメダル」を使ったのは、『III』に出せなかったから？

**堀井**　いや、そうじゃない。うち話になるけれど、最終的に8人の人間が集まるわけで、必須アイテムを集めるのはめんどうくさいんじゃないかってことになったのね。で、そういうのはやめようかなあとも思ったんだけど、紋章とかオーブを集める楽しみっていうのも確かにあったから、やはりなにかを集めることにしたい。じゃあ、コイン！　最初は「ゴールドコイン」っていう名前だったんだけど、それをいろんなところにバラまいておいて、拾ったらその枚数に応じてコイン好きの王様から賞品をもらえるようにしようということになった。ただ、「ゴールドコイン」って名前だと、カジノのコインとまぎらわしい。どうしようかなあと考えてるうちに、そういえば『III』に「ちいさなメダル」ってのがあったなと思い出した。それで、「ちいさなメダル」になったってわけ(笑)。



――モンスターも『III』とはだいぶ変わってますよね。

**堀井**　今回はヘンなことするモンスターがいっぱいいるからね。スライムキングとか、マネマネとか、それと、最後の敵。最後の敵には、ド肝を抜かれるハズだよ。

**中村**　スライムキングが、なかなか会えないんだよね。もしかしたら見ないで終わっちゃう人も多いかもしれない。僕が1回目やったときは、会えなかった。

**堀井**　出す位置を間違えちゃったかなぁ。

## カジノではまって先へ進めない？

――カジノは何章から出てくるんですか？

**堀井**　うーん、どうだろうね。とにかくカジノはすごいよ。あれだけで1本のゲームソフトになっちゃうんじゃないかなぁ、っていうぐらい。中村君が、あそこまで凝るとは思わなかった。

**中村**　いま、カジノ系のゲームっていっぱいあるけど、はっきり言って、そういうソフトよりもはるかにいい(笑)。

**堀井**　スロットマシン1台とってみても1台ずつ性格が違うとか、かなり凝ってるんだよね。格闘場も『III』ではもうひとつってカンジだったけど、かなりよくなったし。

どこをとっても見せ場の連続でスゴイんだよね



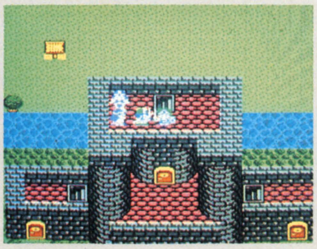
## IV

### AIが戦闘をラクにする




⬆やってほしくないことはめったにやらないという、かしこいAI。おかげで戦闘時間が短くなっているのだ。

### 立体構造がトリックを生む



⬆「IV」ではグラフィックも凝りに凝っているのだ。美しいダンジョンや町並に見とれてしまいそうだぜっ。

### 目をむくオープニング！




⬆驚かずにはいられないという、イカしたオープニング。しょっぱなから圧倒させられること請け合いなのだっ。

**中村**　１回勝ったら、儲けたコインをそのまま次のレースに賭けられるんだけど、レースにも、倍率が２倍とか３倍とかの堅い目のレースから、ものすごく倍率が高いものまである。モンスターの組み合わせは『III』みたいにランダムじゃなくて、あらかじめキチッと決めてあるんだけどね。堅いレースで３回くらい勝っていって、コインが500くらいに増えたところでまったく同じモンスターが４匹出てくる勝負に賭けたりして(笑)。

**堀井**　確率が４分の１という、まったくのギャンブルになっちゃうことがある(笑)。たまたま当たると一挙にドンともうかるんだよね。

——コイン制になったのはどういう理由から？



⬆この対談は美味なカニを食しながら行なわれたのだ。カニもおいしいけど『ドラクエIV』のお話はもっとおいしかったぞっ！

**堀井**　『III』は報酬がお金だから、あんまりお金を稼げるようにしちゃうと、儲けたお金でいい武器や防具が買えるようになっちゃって、バランスがくずれちゃう。それで倍率が控え目になっちゃったんだよね。で、倍率が低くていまひとつ盛り上がらなくなった恨みがあるから、『IV』ではバランスが崩れないようにコイン制にした。今度は直接お金を儲けるわけじゃないけど、カジノでしか手に入らないアイテムの魅力っていうのがあるから。

——高価なアイテムは、けっこう役にたつんでしょう？

**堀井**　役にはたつけど、それ１個手に入れたからって、そんなにバランスは崩れない。お金だと、バランスが崩れるぐらいなんでも買えちゃうからね。

**中村**　『IV』では、カジノ自体のおもしろさにもハマるし、物を取ろうと思うからよけいにハマる。僕は、必須アイテムをカジノに置いてもよかったんじゃないかと思ってる。もっとカジノに時間をさいてほしいから(笑)。

——カジノにハマって先に進めないなんてことがありそうですね。

**中村**　そうだなぁ、大人はかなりハマるかもしれないな。もしカジノにハマってると、クリアー時間がふつうに遊んだときの10倍くらいになるかもしれない(笑)。

**堀井**　『IV』のなかでカジノで過ごす時間は、相当のものになるんじゃないかな。

**中村**　景品のなかに、べらぼうに高いアイテムがあるんだけど、あれを目指してると大変(笑)。

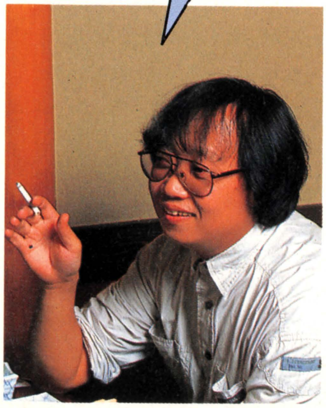
**堀井**　（カニしゃぶを食べながら）やっぱり、タレでカニの味が損なわれている。おれはカニすきのほうが好きだなあ。

## ５つのシナリオはこんな感じなのだ

——時代の設定が、『III』まではまったく違ったお話ですよね。

**堀井**　まったく違う話なんだけど、１章と２章は『I』と『II』の復習みたいになってる。最初はひとりで冒険して、つぎはパーティープレイでって。初めて『ドラクエ』を遊ぶ人にも楽しんでもらおうと思って、そうしたんだよね。

**苦労したけれど**
**すごくいいものが**
**できたと思うな**

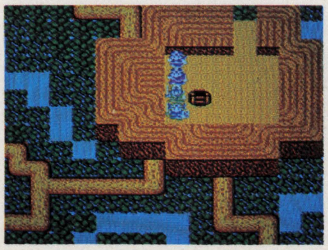


### 人間的に動く人々



⬆意味ありげに動く人間が、『III』の10倍近くの人数に増えたのだ。見る者を楽しませてくれるに違いないっ！

### あっと驚くダンジョン



⬆『IV』のダンジョンにはいろいろスゴイ仕掛けが用意されているぞ。心して入らないと卒倒しちゃうかも……!?

### カジノで一生遊んでる!?




⬆ポーカー、スロットマシン、格闘場。どれもが超一流のおもしろさを誇るっ！ハマッて先に進めなくなるかもね。

**中村**　１章はけっこう短いよね。ぼくらがやると２時間もかかんない。初めてやっても、だいたい３時間くらいじゃないかな。

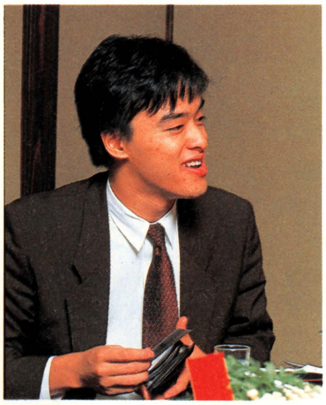
**堀井**　１章から５章まで、フィールドそのものは共通なんだけど、地形的にほかのところには行けないようになってる。そういう意味だと、１章は『III』のアリアハンみたいな感じだね。お城１個、町１個に、ダンジョンで、数もアリアハンによく似てるし。１章にくらべたら、２章はけっこう長い。

**中村**　３章が評判いいよね。ほかのシナリオと変わってて。

**堀井**　うん。お金儲けがつらいっていう人はいるみたいだけど、好きな人はすごい好きみたい。

**中村**　堀井さん自身は、３章みたいな、ほかのシナリオと違う方向性を持ったシナリオにいちばん興味があるんでしょ。

**堀井**　うーん。まあ、『ドラクエ』のワクってのがあるからそんな変わったことはできないけど。ほかの章とちょっと変わったっていう意味ではよかったかな、くらいの感じだな。



――４章の踊り子の姉妹って、成人の女性って感じで、ちょっとエッチな期待をしてるんですが。

**堀井**　残念ながら、そういうことはないよ。

**中村**　堀井さんがいちばん気に入ってるのは何章？

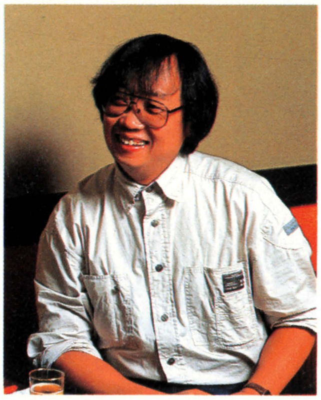
**堀井**　やっぱり５章かな。AIとか馬車とかもでてくるし、１章から４章までの話がまとまっていくからね。部分的には、５章の頭が気に入ってる。

**中村**　(爆笑しつつ)たしかにあれは、ちょっとすごいよね。あれは堀井さんが考えたの？

**堀井**　スタッフと話してるうちにでてきたの。

**中村**　５章っていえば、AIがホントに楽しめるのは、５章でみんながそろってからだよね。ただ、後半AIですごく盛りあがるんだけど、あっというまに終わっちゃう。もうすこしAIにひたっていたいな、って感じもした。

**堀井**　全体的なボリュームは、１章から４章までと、５章でちょうど半分半分ぐらいかな。……ジレンマなんだよね。８人集まってからAIの真価が発揮されるんだけど、AIをもっと楽しんでほしいからって戦闘をやたら長びかせると、うんざりしちゃうんじゃないか、って思ったわけ。



――１章から４章で出てきた新しい町は、あとは５章では出てこないんですか？

**堀井**　うーん、どうかな(笑)。

**中村**　まぁ、そういうふうに複数の章にまたがって出てくる町がある場合は、章ごとに人のセリフも違うんだよね。

**堀井**　宿屋とか武器屋とかは同じセリフだけど、章ごとにテーマも主人公も違うわけだから、同じセリフだったら変だなってところは全部変えてある。アリーナが来たときとトルネコが来たとき、同じセリフじゃおかしいからね。そのあとで勇者が来たときのセリフもまた変えなきゃいけないし。さらにイベントが終わったら変えるとかいうのもあるから、とにかく、セリフはもう膨大！

**中村**　セリフ作りにはかなり時間がかかったよね。

**堀井**　７ヵ月以上はかかってる。じつは、計算間違いしたんだよね。５章のセリフは１～４章までのセリフの合計の半分くらいの量だと思ってたんだけど、そうじゃなかったんだ。５章ではそれぞれのセリフを変えなきゃならない。それでセリフを書いていったら、５章のセリフが１～４章までのセリフの合計より多くなっちゃった。もう、一時はこれは終わらないんじゃないか、と思った(笑)。

**中村**　僕、いま２回目をやってるんだけど、ひとつ発見したの。女の子でプレイしてるんだけど、男でやったときのメッセージと違うところがあったんだ。最初のほうで、どこだったかなあ……。

**堀井**　男と女では、セリフはあまり変えなかったんだよね。ただでさえ何種類ものセリフを用意しなきゃならないんだから、さらに男と女で変えてたんじゃ、本当に死ぬと思って(笑)。

――『III』で女を選ぶと、お母さんに「おまえを男の子として育てる」なんて言われて、すごい家庭だなと思ったんですけど(笑)。

**堀井**　『III』のそういう不満があったから、今度こそは男と女のセリフを変えてやろうと思ったんだけど……。とても手がまわらなかったな(笑)。

**中村**　勇者には男と女がいるって設定があることを、堀井さんは途中ですっかり忘れたんじゃないかって気がした(笑)。

**堀井**　それを意識してたのは、ほんの一瞬だけ。途中から、もう忘れるしかない！　と思って(笑)。

**中村**　『IV』の容量が『III』の倍になったから、セリフの量も倍、ってことはないよね。倍以上はあるんじゃないかなあ。

**堀井**　セリフだけでいうと、『III』の３倍くらいは入ってる。それでも、最後には切らなきゃならない部分もあった。

**中村**　今回は切るのがもったいないな、っていうのがけっこうあったんだよね。味のあるセリフを切らなきゃならないときは、けっこうつらかったなあ。『III』のときは、切ったことでかえってスッキリした、なんてことも多かったんだけど……。

**堀井**　『III』ではメモリが足らなくて、泣く泣くイベントを切ったりしたけど、今回はほとんどセリフだけを切ったんだよね。

**中村**　大々的にイベントを切った

## IV　なにかを集める楽しみ　全員そろってからが楽しい



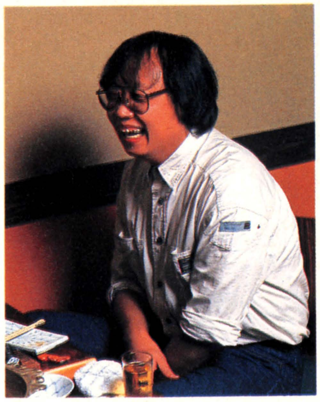

⬆あちこちに置かれているという、小さなメダル。なにかを集める楽しみもちゃんと用意されているのだ。




⬆AIの本領が発揮されるのが第５章。１章から４章までのお話がまとまるのも第５章。うーん、楽しみだぜっ！



⬆土瓶のなかにはなにがあったのか？　もしかして次回作とか……？



というのはなかったなあ。もっと正確に言うと、入らないかもしれない部分は、堀井さんが作らなかったんだよね(笑)。

**堀井**　入りそうもないとこは、最初から書かなかった。

**中村**　AIみたい(笑)。

——『III』までのパロディーとかはあるんですか？

**堀井**　『III』までのことは、あえて忘れてシナリオを書いたから、そういうのはないね。あえていうと、人の名前でそういうのがちょっとだけあるぐらいかな。

——『III』で陽の目をみなかったシナリオやイベントは、『IV』には入ってます？

**堀井**　『II』で陽の目をみなくて、『III』でも出せなくて、『IV』も……ってのも結構ある。

**中村**　モンスターの絵にしてもそうだし、すぎやまさんのBGMでも、いまだに陽の目を見てないのがある。BGMの場合はいくつかよみがえったんだけどね。そう、今回はBGMの使い方がすごくうまいんだ。『III』よりも全体的にクラシカルになってる。

——BGMは、最初すぎやまさんに全部作ってもらってからあとでシーンごとに入れていくんですか？

**堀井**　いや違う。まず絶対に必要なBGMを作ってもらう。そのあと、ここは町だけど、状況がふだんと違うシーンだから違うBGMがいいかなって感じで注文して作曲してもらうわけ。だから、作ってもらったBGMがあまるってことはない。

**中村**　『IV』の曲ではレクイエムが好きだな。僕は、あれは名曲だと思う。シリーズのレクイエムのなかでは一番いいよ。歌詞をつけてもらいたいぐらい(笑)。

——アニメには『IV』の曲が使われるんですか？

**堀井**　ある程度使われると思う。詳しくは知らないんだけど。

**中村**　この前、すぎやまさんのコンサートで『IV』の曲を1曲だけやったんですよ。お城のやつ。



## 気になるバランスはどんな感じなのかな？

**中村**　僕はいま2回目をやってるんだけど、『ドラクエ』って2回目がおもしろいよね。

**堀井**　それって、戦闘のバランスなんじゃないかな。1回目はシナリオ優先でストーリーを追って進んじゃうから、レベルが釣り合わないのにどんどん先に進もうとする。2回目は1回やってシナリオを知ってるから、余裕をもって戦闘をじっくり楽しめる。本当の面白さがわかるみたいだね。

——『IV』のバランス調整にはずいぶん時間かけたんですか？

**堀井**　それが、時間があまりなくて。

**中村**　ある面では、『III』に負けてるとこもあるかも。僕はバランスは『III』がいちばんよかったと思ってる。

**堀井**　『II』でもバランスとる時間がなかなかなくて、ちょっとつらくなったんだけど、あれに匹敵するくらい時間がなかった。

**中村**　それでも『II』よりはいいバランスなんじゃないかな。

**堀井**　ヘンなもんで、人間つらいことってよく覚えてるから、『II』がちょっとつらかったから『II』がいちばんよかったっていう人もいるんだよね。苦労したものだから思い出深いんだろうね。逆に『III』はバランスがよかったから、やり終わったあとにさわやかさだけが残ったり(笑)。『IV』は『III』よりはちょっと難しい。道が長いとか、敵がいっぱい出るとかいう意地悪な難しさじゃないんだけどね。

## 『ドラクエIV』のここを楽しみにしててほしい

**中村**　『III』までは、いまイベントの最中なんだってのを意識して身がまえてやってるみたいなとこがあったけど、『IV』はすごいシーンが続くから、かえってどこがすごいんだろうみたいな感じがするね。

**堀井**　ぜいたくすぎてマヒしちゃうかもしれないな。次を作るのが難しくなっちゃうな(笑)。

——すごいシーンのなかでも、「ここは見てほしい」っていうとこは？

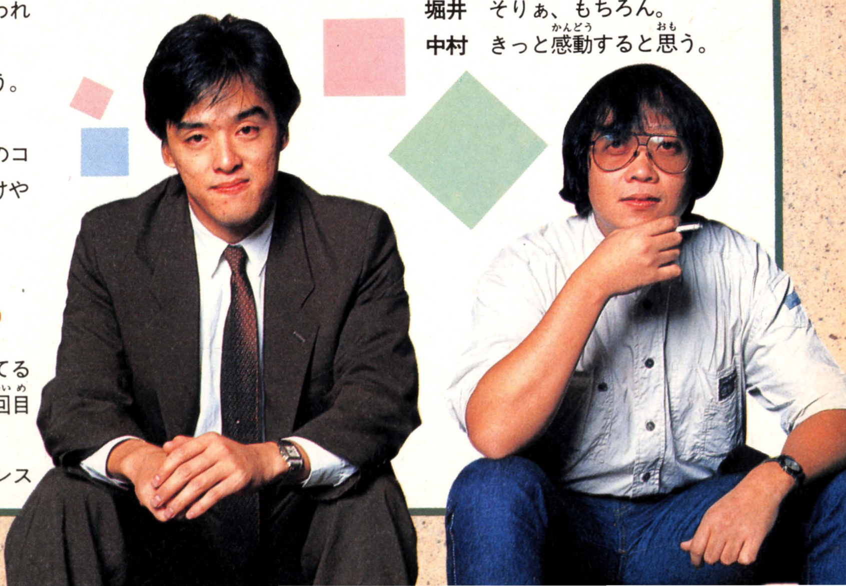
**中村**　いままでは一部の演出がすごいって感じだったけど、『IV』は全編すごい。

**堀井**　欲張りな意見かもしれないけど、全部を楽しんでほしいな。苦労したぶん、とてもいいものができたと思うからね。

——遊ぶだけの価値はある？

**堀井**　そりゃ、もちろん。

**中村**　きっと感動すると思う。




ファミリーコンピュータ™
FAMICOM FAMILY
ふん、ま〜いいわ、
見てらっしゃい！
やる気まんまん
DRAGON BALL 3
ドラゴンボール
悟空伝
ごくうでん
ROM
カセット
¥6,800
キ〜ッ！プレイの前に
ニンニク食うなよ！
石の上にも三年、
亀の上にも仙人、
な〜んちゃって
NOW ON SALE
●価格はメーカー希望小売価格です。
●表示価格は、税抜きになっております。
●写真・イラストと商品は多少異なることがあります。
●全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください。
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
「バンダイのおもちゃは、
おもちゃ券で買えます」
◀このマークのお店でお求め下さい！
バンダイファミコンクラブ
テレホンサービス
東京☎03-847-0026・0061
電話番号はよく確かめてネ！



出たぞ、出たぞ！カラダ鍛えて、
さあ、スタートだ！
GREETING FROM DRAGONBALL WORLD
みんな元気でやってるか？まさかドラゴンボールのファミコンソフトのこと、忘れてないだろーな！そう、いよいよ第三弾の登場だ！ピッコロ大魔王に滅ぼされてしまった天下一武道会を復活させ、そこで優勝するために、再び修行の旅が始まる！もう、ドラゴンボールの集大成って感じで、おなじみのキャラクターが総出演！第二弾「大魔王復活」で大好評だったカードバトルも、スーパーリアルタイムのアニメーションでますます盛りあがり、いろんな技が鮮やかなアクションで画面に炸裂するぞ！
孫くん、こんなところで何やってんのよぉ！
早く言わぬと、後悔することになるぞ…
う〜ん、先が読めんわ
こいつはたまげた、やりおるの〜！
ほいさ
メシはまだか！
世界一の殺し屋が…フホッ
株式会社バンダイ
玩具第２事業部
東京都台東区駒形2-5-4 〒111-81
BANDAI

# 新発想ゲームソフトあらわる

## なんと、ピンボールとロールプレイングがドッキング

ありきたりのゲームにあきた君にうれしいニュース。ピンボールの痛快さとR・P・Gのストーリーが同時に楽しめるのがこのソフトだ。

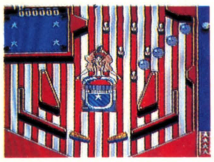
囚われの身になったお姫様を救うために、5つのフロアーをクリアーして、お城の最上階の大ボスをやっつけるのは誰だ!

もちろん、普通のピンボールも楽しめて、早くも、クラスの中で話題沸騰。

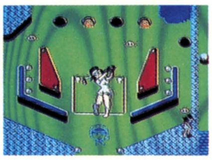
## ピンボール クエスト PINBALL QUEST™

ファミリーコンピュータ™用カセット

12月発売予定　¥5,600 消費税別



〈POP/POP/(ボーリングモード)〉の要領で、ボールをヒットして、ピンを倒す痛快モード。



〈VIVA/GOLF(ゴルフモード)〉フィールドのホールを狙って、スコアーアップ。その他、サーカスモードもあるヨ。




〈クエストモード〉ピンボールとR.P.G.がドッキングしたのがこのモード。5つのフロアーをクリアーして、お姫様を救い出そう。

---

JALECO

# ゲームボーイ

あのピンボールマシーンが手のひらサイズになった。ジャレコのヒーローキャラクターが、あちこちで飛び出すおもしろフィールド。ボールをはじく感触はまさに本物のタッチ。台をゆらすことだってできるエキサイティングソフトなんだ。ひょっとして、クラスの中からピンボールの魔術師が誕生するかもしれないゾ。

## ベースボール・キッズ

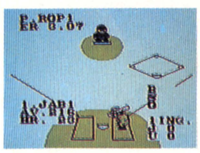
対戦型

3月発売予定

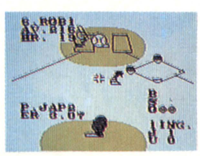
¥3,300(消費税含)

ゲームボーイ用ソフト Nintendo GAME BOY

画面アングルが攻、守によって変る実戦感覚ソフト。ゲームボーイの限界を追求した、スムーズなスクロールで、エキサイティングなプレーが楽しめるゾ。対戦モードで、クラスのMVPだって決めることもできるんだ。



〈攻撃時〉ボールが打ちやすいバックネットから見たアングル。



〈守備時〉まさにホームベースに投げ込む感覚のピッチャーから見たアングル。

株式会社ジャレコ
●本社/〒158 東京都世田谷区用賀2-19-7
☎03(708)4820(代表)
●大阪/〒564 大阪府吹田市垂水町3-18-33
☎06(385)5100(代表)
●福岡/〒812 福岡市博多区比恵町1-1 楠本第7ビル1F ☎092(482)6811(代表)
●サービスセンター/〒158 東京都世田谷区上用賀5-24-9 ☎03(420)2271(代表)
ジャレコテレホンサービス
東京03(708)4871 大阪06(385)0801

# あの寺尾がゲームソフトに登場

## ゲーム番付けの上位をにぎわすか

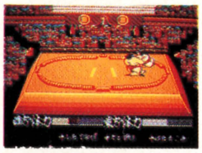
相撲界のハリキリボーイ寺尾は、はたして、横綱まで昇進できるか？すべては、君の腕にかかっているんだ。白星を重ねて、力と技を身につければ、けっして夢じゃないゾ。クラスの中でゲーム横綱の栄冠を手にするのは誰だ！もう、休み時間はこの話題でもちきり。ただし、授業中はひかえていただきたい。

豪快、がぶり寄りソフト新登場！
おなじみリアル音声合成で臨場感バッチリ。

# 寺尾のどすこい大相撲™

JF-24　ファミリーコンピュータ用カセット

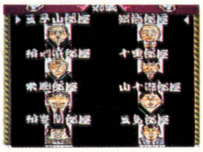
**11月24日発売予定 ¥5,900** 消費税別



〈昇進編〉まさに、大相撲のシミユレーション。各場所十五番戦い、その成績によって、主人公の強さ番付けも変っていくんだ。そしてめざすは横綱。



〈日本一周編〉マップの上につぎつぎに現れる敵（力士）と戦いながら、ストーリーをくり広げていく、相撲版R.P.G.。



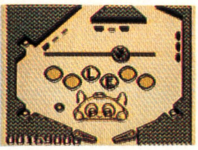
〈対戦編〉部屋（チーム）別の団体戦が楽しめるのがこのモード。好きな部屋を選んで、4人の力士でラインナップを組み、トーナメント形式で戦うんだ。



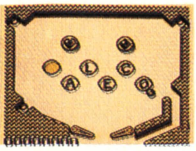

# に新風

## ヒーロー集合!!
# ピンボール・パーティ

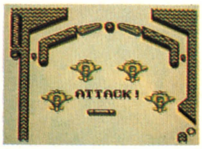
**12月発売予定**
**¥2,980**（消費税含）
ゲームボーイ用ソフト GAME BOY



〈NORMAL GAME〉
本物のピンボールマシーンそのままの感覚で、プレーできるゾ。



〈EXTRA GAME〉
シューティングゲーム、ピンゴゲームをはじめバラエティーにとんだピンボールが楽しまるゾ。



〈2P GAME〉
もちろん対戦モードだってある。向い合って、サッカーのようにゴールを狙い合えるんだ。また、サウンドモードもあるぞ。

# キミの街にスーパーゲーム大集合

〈イベント〉

気迫でぶつかれ／寺尾のどすこい大相撲トーナメントをはじめ、ジャレコのスーパーゲームをいっきに見せちゃう熱いイベントが君の街にやってくる。寒さを吹き飛ばして、みんなでエキサイトしようぜ。

開催時間や詳しいことを知りたい人はここに電話してネ。
ジャレコ 販売2部 青木まで
TEL 03-708-4820

景品もいっぱい用意してあるヨ。

優勝賞品　なんとゲームボーイ本体がもらえちゃう。
参加賞　参加者全員に寺尾のどすこい大相撲のテレホンカードを大サービス

※その他豪華賞品がいろいろもらえるから、みんな参加してくれ／ なお、参加資格は中学生までだよ。

11/25㊏〈堺市〉キディランド堺店〈熊本市〉ポレール〈東京都北区〉西友赤羽店1号館

11/26㊐〈目黒区〉碑文谷ダイエー〈練馬区〉忠実屋Franz練馬店キッズワールド〈茅ヶ崎市〉イトーヨーカ堂内はっぴいとーく〈寝屋川市〉おもちゃの国ミナミ

12/1㊎〈大阪市〉長吉堂本店

12/2㊏〈府中市〉忠実屋 Franz府中店〈浜松市〉キングスランド〈富士宮市〉おとぎや玩具店〈札幌市〉おもちゃランド ポプラ館〈神戸市〉須磨パティオ「カメヤ玩具店」

12/3㊐〈福島市〉ザ・ランド/中百合百貨店 6F玩具売場〈名古屋市〉おもちゃのレオ都通り店〈西尾市〉おもちゃのなかがわ〈札幌市〉THIS-1プラザ/札幌そごう〈宇都宮市〉桃太郎〈福岡市〉ショッパーズ ユニード ダイエー〈大阪市〉ダイエー塚口店

12/9㊏〈山形市〉ダイエー山形店3F「チャイルド吉野屋」〈横浜市〉マイカル本牧サティホビィスクウェア〈川口市〉アンドトーイ川口本店〈藤井寺市〉ニシダヤ藤井寺店

12/10㊐〈仙台市〉ダイエー仙台店 / エンドーチェーン仙台駅前店4F〈練馬区〉光ヶ丘西武〈横浜市〉忠実屋三ッ境店

12/16㊏〈千代田区〉シントクエコー店4Fトイマート〈八尾市〉吉岡玩具店

12/26㊋〈昭島市〉エスパ昭島店

12/27㊌〈立川市〉立川髙島屋

その他、3店実施予定〈日程未定〉



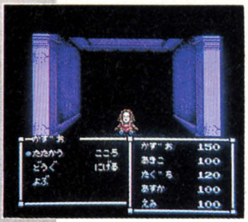

FAMICOM FAMILY
こころ　ちから　わたし
心の力を、私にください。





# スウィートホーム

**総指揮：伊丹十三　監修：黒沢　清**





## 僕がだめでも、キミは逃げるんだぞ！

呪われた屋敷・間宮邸を訪れたTV局取材班に襲いかかる悪霊の群れ、アクシデントの数々。目を覆うな、脅えるな。心の力を呼びおこし、間宮夫人の怨念に立ちむかえ。広大な屋敷のなかで繰りひろげられる決死の脱出劇、RPGスウィートホーム——恐がるだけではすまされない。

RPG ファミコン用カセット

**12月15日発売定価6,500円**

2M−ROMバッテリーバックアップ付カセット
この価格には消費税は含まれておりません。

株式会社カプコン®
〒540 大阪市中央区大手通1-4-12 カプコンビル ☎(06)946−6622(代)
〒150 東京都渋谷区広尾1-3-18 ☎(03)440−4801(代)
※カプコンソフト情報は、カプコンダイヤルへ。
大阪(06)946−6659　東京(03)440−0438



ファミリー コンピュータ・ファミコン は任天堂の商標です。
FAMICOM FAMILY
PACK-IN-VIDEO
フューチャー・ウォーズ
未来戦史
ライオス
惑星暦59086年、魔のゴインキア王国から
"ライオス"の平和を守るため22機の
バトルアーマーが
セシリア王国を飛び立った。
★壮大なストーリーは、君を魅了する。
★君が造る部隊のバリエーションは、
ざっと6000通り、戦略は無限に広がる。
★アニメーション感覚の迫力ある
戦闘シーン。
★ゲームの至るところに、細かい配慮が、
君を助けてくれるはずだ。
初心者からマニアまで
楽しめる、新世代
シミュレーションゲーム
ファミコンカセット
2M+バッテリーバックアップ
12月1日発売
発売: 株式会社 パック・イン・ビデオ
〒104 東京都中央区銀座6-13-16 銀座ウォールビル6F
☎03(5665)8732
©1989 PACK-IN-VIDEO CO.,LTD.


何十年もの時を超え、妖怪『玉梓』は『闇』の軍団と共によみがえった！
任天堂 ファミリーコンピュータ
FAMICOM FAMILY
RPGなのにキャラクターが飛びまわる!!
パーティー数は最大八人、マルチスタート!!
自動戦闘モード搭載!!
鎌田敏夫 原作
光と闇の戦い
新 里見八犬伝
SHIN SATOMI HAKKEN-DEN
Toei Animation Co., Ltd.
東映動画より1989年12月8日発売 TDF-91 希望小売価格（税抜き）6,200円 2M＋64SRAM＋64SRAMバックアップ付
東映動画株式会社・映像事業部〒160東京都新宿区5-17-11白鳳ビル ©鎌田敏夫・角川書店・角川春樹事務所/1989 東映動画 ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
『光』一族の命運をかけて里見の『静姫』と『八犬士』は今、立ち上がる。



SUNSOFT
PC Engine
弁慶
外伝
四人の中に君がいる。
テレホンサービス
☎0587(55)1120
12月中旬発売 6,200円
上記の価格に消費税は含まれていません
サン電子株式会社
〒483 愛知県江南市古知野町朝日250
TEL (0587) 55-3500

SQUARE

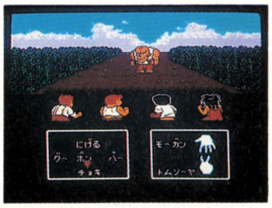
# スクウェアの

# 新

(新しい言葉。新しいかたち。
シネマティックRPG)



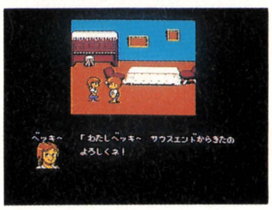

▲遥かに見えるサウスエンド。




▲勝負はカンと反射神経!



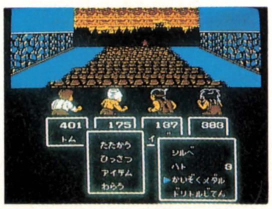

▲1つの情報が導く運命とは!?



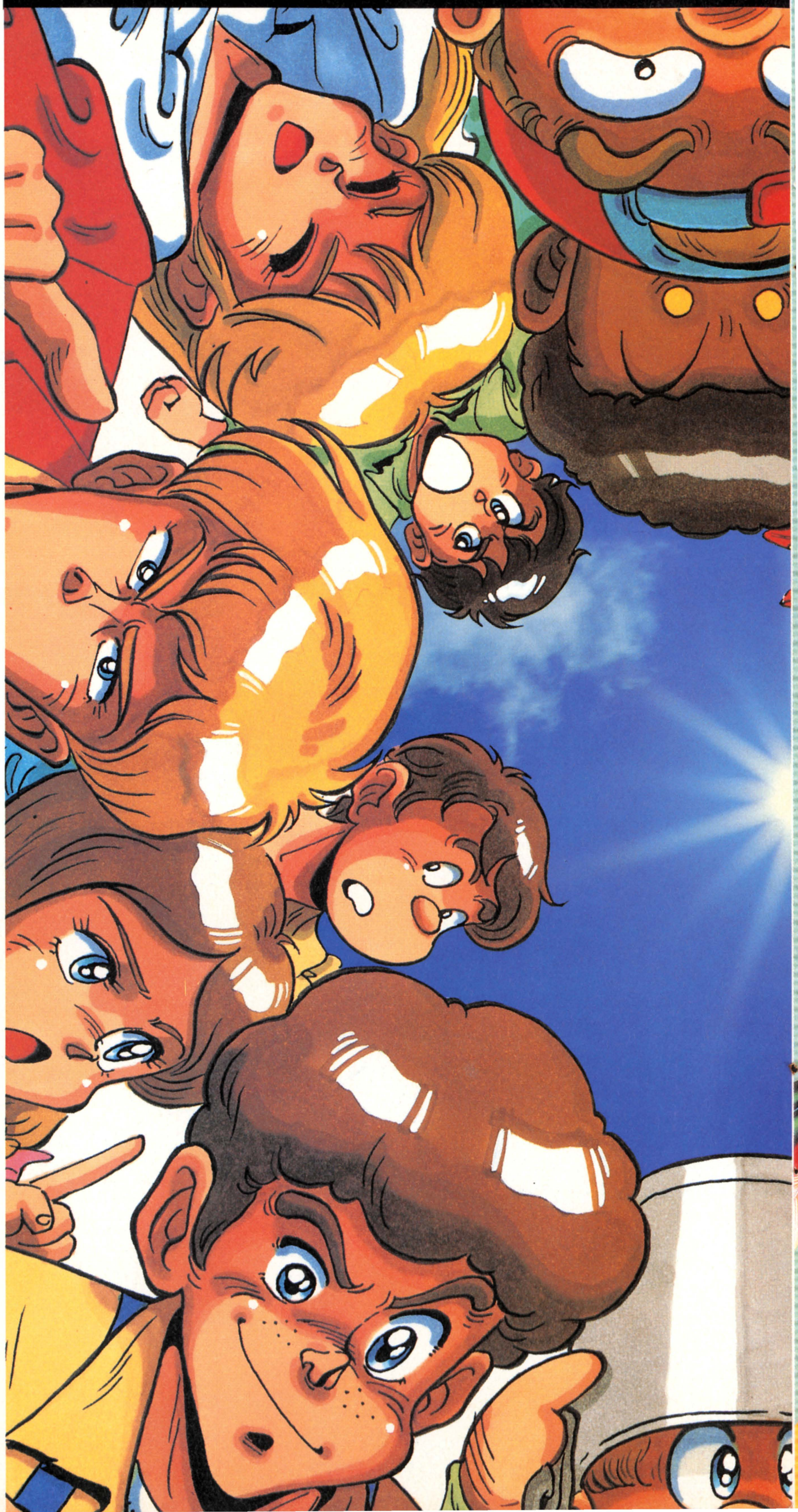

▲冒険もすれば、恋もする。




▲19世紀、アメリカが舞台。




▲アイテムがピンチを救う!



ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です

# のトム・ソーヤ



SQUARE'S TOM SAWYER Since 1855

# 作

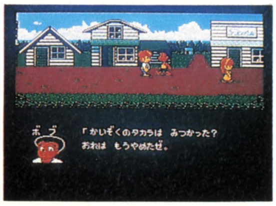
（あのファイナルファンタジーのスクウェア作品。注目のRPG）



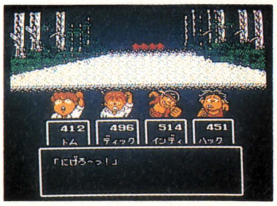
▲必殺技に名前をつけろ！



▲川向うには何が待つのか!？



▲仲間は多い方がいい！。



▲逃げるが勝ち、の時もある。

**11月30日発売**

**6,500円（消費税別）**

2MROM + バッテリーバックアップ

株式会社 スクウェア 〒110 東京都台東区台東3-12-1


SQUARE
クリスタルに 輝きを……。
FINAL


FAMICOM FAMILY
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
FANTASY III
fáinəl fǽntəsi
株式会社 スクウェア 〒110 東京都台東区台東3-12-1


ファミリーコンピュータ™は任天堂の商標です
ためらいは、死より罪深い。
忍者COP
サイゾウ
S イワナイナラ オマエノ クビヲ
ヘシオルゾ!!
T ヴェー!! ホントウニ シラナインダ!!
11月17日発売
ファミリーコンピュータ™用カセット
標準小売価格5,900円(税別)
㈲九娯貿易 本社・長崎県佐世保市白岳町116-11 TEL.0956-33-0210
東京支店・東京都目黒区東山2-6-14 TEL.03-792-1041
いつの世でも、影だけに生きる男がいる。
サイゾウ。特殊工作員。
年齢、国籍不詳。孤独を感じたことがない。
なぜなら、彼はいつも
孤独の中にしかいなかったから。
数々の忍法を武器に、今、人身売買の
世界的地下組織を壊滅する。

新興宗教ではありません。ご安心を

# ファミ通町内会

宗教っていうのはそーとーもうかるんだそうだ。もしそれが本当だとしたら、『ドラクエV』とか作らないで、ドラクエ教なんか始めてみたりするのもいいかもね。

## 日記でこんにちは 新入社員ノダの巻

**10月○日**
ナグザットの下地さんが、新作を持ってきてくれた。さっそく、大仁堂の5階にあるスタジオで新作ゲームを撮影することにした。ゲーマーをやってくれるのは、元暴走族の内沢だ。内沢は、族でヘッドをやっていただけあって、人を仕切るのがとってもうまい。撮影にしても、うっとりしちゃうくらいダンドリがいいのだ。ダラダラ準備しないし、撮りたいシーンでバッと画面を止めてくれる。ファミ通のスピーディーなノリに必要な男だ(ほめすぎ)。彼のスピード感は、族の時代につちかわれたものにちがいない……ってなことを、冗談まじりに内沢に話したら、キッとにらまれた。ひゃ〜こわいよん。

**10月○日**
お昼にアイジーエスの佐藤さんがいらした。ちょうど食事どきだったので、いっしょにごはんを食べることにする。日赤通りに、ランチのセットでワインの出るお店がある。ところが、行ってみたら満席。すごくがっかりした顔をするので、気の毒になった。話によると、かなりの酒好きとのこと。かわりに行ったレストランでハンバーグをパクつきながら、今度酒でも飲みに行きましょうということになった。でも、いつになることやら……。

**10月○日**
PCエンジンのニューハードの発表会の帰りに、森永のレストランに入った。浜村通信とカメラマン八木沢が壁を背にして、そして、ぼくはふたりに向かい合う形で席についた。このレストランは、カワイイ女子高生が集まることで有名なのだ。壁のほうを向いているぼくは、彼女たちを鑑賞できない。浜村通信と八木沢は、ほんと〜にシアワセそうな顔をしている。いや〜ん、ぼくもカワイイ女の子が見たいよ。そわそわしていたら、カメラマン八木沢に「落ち着けよ、ノダ〜っ」と言われた。彼にこういうセリフを言われるとは思わなかったぞ!

**10月○日**
夕方、渋谷に出かけた。校正が出るのが深夜なので、夕方のうちに買い物をすることにしたのだ。109の巨大なモニターで、映画『ホームボーイ』の宣伝が流れている。ファミコン業界の人で、このモニターから流れる宣伝を見て、『ホームボーイ』を"ゲームボーイ"と読み違えた人を思い出した。その人、読み違えたことにまったく気づかずに、「ホラホラ、ゲームボーイの広告、あんなとこでやってるよ。見て見て、すっご〜い」と、騒いでいたらしい。いわゆる、職業病ってやつなんでしょうね。あ〜恥ずかしい話!

**10月○日**
朝早く起きて、広島行きの飛行機に乗る。今日は、ケムコさんに日帰りで取材だ。広島日帰りってのはハードだけど、ケムコの畠中さんと食べたお好み焼きで、疲れもブッ飛んだぜ!




**のだ**
東京でひとり暮らしをするのはとっても大変だと思う。しかも時間が不規則な仕事で、ちゃんとした食事もなかなかとれない。でも、のだは元気にやってます。安心してください、お母さん。

ファミコンゲームを
お習字してしまう！



# Kiss me! Oh! Shuji

## キスミー！ お習字

ファミ通ってのは海外でも読まれてるんだよね。だから、もうそろそろ英文のお習字とかも送られてくるんじゃないかと思うのだ。中国語のお習字なんかも読んでみたいんだよね……。

## 佳作のみなさん

今回は少しばかり元気がなかったぞ。よりいっそうの精進を希望するファミ通町内会なのだ。なんつっても読者のみなさんあってのこのコーナー。キミたちがガンバってくんなきゃ、作ってる私たちのお給料も上がんないのよね(ウソ)。そんなわけだから選評いってみよう。まず、**七転バットマン**。なんだか知らないけど、最近やたらと露出しているバットマンなのだ。続いて**桜玉キッチン**。まさか吉本ばななを知らない人はいないでしょうね。今年一番売れた作家さんなのだ。ちょっと強引で男らしかったのが、**大地くん不快指数**。あと、**サンサーラ ナーガ拍子**は、つまり三三七拍子ってことだと思う。たぶんね。

七転
バットマン
by ミーくん
東京都 鈴木秋義

桜玉キッチン
by 吉本ばなな でぃっぴぃ
おとしたでしょ
栃木県 肩胛骨踏夫

金魚
スクウェア
by これをのせるなんてファミ通はギャグをみてるめあるなー！本当。
群馬県 金の鳩賞くれ

大地くん
不快指数
by 頭でっかちねこれ
群馬県 読者ああああ

日常
ファンタジー
(茶飯事)
by ほれたよっ I LOVE YOU♥ 桃栗たき子っ。
大分県 プー坊

サンサーラ
ナーガ拍子
by ミーくん
東京都 鈴木秋義

やあ、
スーパーラグビー
(しばらくぶり)
だなあ
愛知県 岡戸孝宏

♪黄色と黒は
遊遊記のしるし♪
by おしゃか様にはないしょだよ
富山県 とんま1/2

## 金の鳩賞

遊遊記
小やけの
赤とんぼ～

NO 224

神奈川県
部仁由

## 銀の鳩賞

今夜もうちは
オルド(オールド)です
by 大原麗子

岐阜県
そたろん

たいへんよくできました

似たような作品はほかにもあったけど、ま、よしとしよう。赤とんぼの季節はもう終わっちゃったね。それにしても、秋ってどうして物悲しい気分になっちゃうんだろうね。秋ってさ……。

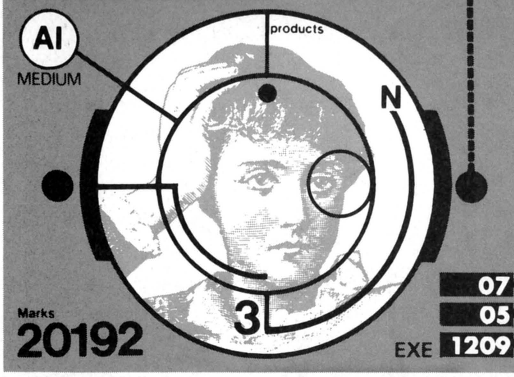
CMネタだ。テレビを見ない人や、あるいはテレビは持ってるけど電気が止まってるなんて人にはわからないかもしれないね。でもオルドってのも、わからない人いるだろうなあ。

## 予選通過のみなさん

みごと予選を通過なさったみなさんだ。それなりに努力のあとがうかがえて、「やってやれないことはない、やらずにできるわけがない」な感じなのだ。わかってくれるだろうか。そうこうしているあいだに選評だ。意味があるようでない、**ほっとくとぬけん**。高齢化社会の問題を鋭くついた、**爺さんとハレー**。まったく自分勝手な作品、**カリメロ**。好意を持って接してあげないと壊れてしまいそうな、**ビックリマン晃子**。なかなか印象的な作品ぞろいであるな。キミたちもこれにメゲずに、どしどし優れた作品を送ってきてほしいんだわー。

- 三角獣王記(定規) by えぬえぬ(N・N) — 東京都 野沢直人
- ほっとくとぬけん(北斗のけん) by けんしろうの妹 — 岩手県 キューカンバ
- 爺さんとハレー(シーサイドバレー) by ロマンチックじいさん — 愛知県 こみっく
- カリメロ(大迷路) — 神奈川県 神無月バチルス
- 解散夜勤部 by 仕事人 — 滋賀県 川合晃司
- 元木(オトッキー) — 東京都 太田俊
- 文句たれんな(モンスターレア) — 滋賀県 ゲーム戦士
- プリンとブスだ!!(プリントブースター) — 京都府 和田龍二
- どんどんふくらむアメリカンロックオーン!!(ポップコーン) by 西田ひかる — 三重県 水谷彰宏
- イースの虫にもゴブリンの魂 by かもめーる — 兵庫県 堀江浩二
- しらたきスルリーと私のすきやきとってって by 矢尾一樹 — 千葉県 矢尾一樹
- こんなんでいーんだろうか ビックリマン晃子(生稲晃子) by もうやんない — 長崎県 中村左吉
- パンクス(パンくず) by パペポン — 岡山県 中原徹朗
- 何年かたって、ベースボール(なんてったってベースボール) by 波平です — 新潟県 五十嵐直樹
- ガンダーラ・奈良(サンサーラ・ナーガ) by 仏教伝来 — 神奈川県 玉
- 金・銀・パール プレジデントの選択 — 富山県 ヒロ・ゲルニカ
- パリダカル木ブレーン by 夏木なんとか — 熊本県 竹下YAU
- くリュッター 果実 — 愛知県 岡戸孝宏

# ファミ通町内会




# 付属芸術大学

あー鼻が詰まって息が苦しい。鼻の穴が片方しか機能していないというのはこんなに苦しいものなのか。3回に1回は口で呼吸しているのだハアハア……。

## 1340ガバス 今週のアイドルのネツ造 IDOL MAKING



広島県　小更英久

この人はオレのアネキです。思ったよりかわいく撮れたんで送ってみました。

●選評　こーゆー制服の女の子っていいよなー。そういう場合、あんまり顔立ちが派手ではいけないのがポイント！

## 1016ガバス 今週のエスパーな写真 E.S.P



東京都　和田秀雄

これはぼくの家のある場所で撮影したものです。すごいトリックを使ってるんだぞー！

●選評　スパイダーマンみたい。階段の上から撮ったのか下から撮ったのかで意見が分かれた。でも下から撮ったんでしょ？

## 各333ガバス 今週のアートな一句 IKKU

ファミトレも
今じゃ我が家の
座布団に

山形県　清教徒革命

運動会
よく聞く言葉
Bダッシュ

神奈川県　エルピープル

## 各555ガバス 今週の単発イラスト道場 ILLUST JIM




東京都　パクパク



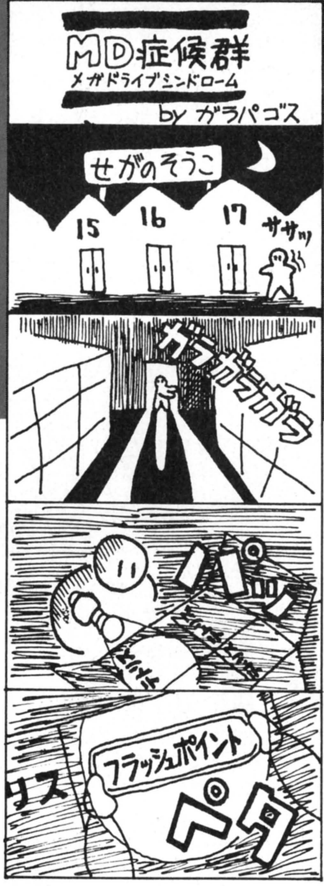

茨城県　目玉眼喜

各1000ガバス

# 今週のアートな4コママンガ様

CARTOON

京都市 ガラパゴス




オレは『テトリス』のためにメガドライブ買ったんだぞー、バカ野郎ー！

●選評　あ——まずい。いや決して、うーん、でもやっぱり不穏当な表現でしょう。

神奈川県 ツインセガ




ところでみなさんはパスワード派？　それともバックアップ派？

●選評　不自由も常と思えば不足なし。キミにはこの徳川家康の言葉を送ろう。

群馬県 ちぱてつぱ




オチがない？　まあいいではないか。わかんない人は『あしたのジョー』を読むべし。

●選評　でもごんすも、レンタカーも借りてるし、バッセンにだって行ってるんだよ。

各1403ガバス

# 今週の街の新名所

CITY MIRACLE




千葉県　マイケル富岡男

編集部のみなさんこんにちは。これは家の近くにあった宇宙人らしきもののメッセージです。

●選評　いいなー、いいなこの宇宙人。おまけに"る"が挿入してあるといういいかげんさ。手書きの看板の醍醐味といえよう。




岩手県　SEGA'89

夏休みに自転車で各地をツーリングしているときに見つけました。ある日本人の名前です。

●選評　豊丸という名前だったばかりに急に脚光を浴びてしまった釣船。千代君や沙也加はないのか（何の本じゃ）。

ART

1501
ガバス

# 今週の3D大作戦

OPERATION 3D



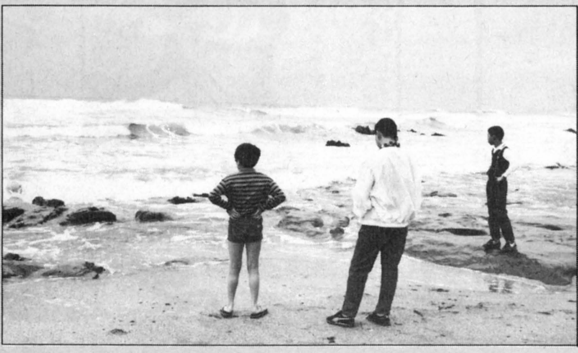
大阪府　小谷哲也

●選評　うまーい。張り子製で軽いのもいい。でも、足は脚線美バージョンがよかったなぁ。

1147
ガバス

# 今週のイキな写真

NICE PHOTO



東京都　嶋田茂雄

●選評　おかしーよなーこれ。でも波が打ち寄せるさまって、ついついぼーっとながめちゃうよな。1時間ぐらいなら平気だねオレは。

各444
ガバス

# 私も町のレポーター

CITY REPORT

▼セ・左腕投手の対広島戦成績　今季通算で12勝22敗。勝ち星トップは山本（中日）の3勝。2勝しているのは加藤、矢野（以上ヤルクル）と仲田（阪神）。1勝は新浦、岡本透（以上大洋）と宮本（巨人）。

愛知県　堀　雄二

●選評　ヤルクル！　するとお昼ごろ突然カン高い声とともにオフィスに現われるあの人も、ヤルクルおばさんってことになるんだろうなーっと一行余っちゃったよデザイナーの諸橋さん。




埼玉県　西山　斉

●選評　ウルティマ霊者の道！　ブリちゃんのリアル指向も、とうとう霊界をゲームのテーマとするまでになってしまったのか！




宮城県　淀川英樹

●選評　クルメディアII！　こ、これはヒドイ。もうまったく原形をとどめてません。しかも載ってる写真が、スタート時の画面写真だもんなぁ。いったいどうなってるんだろうなここは。




静岡県　藤森規至

●選評　おーけっこういい感じ。頭悪そうって意見もあるが、お薬の名前みたいでけっこうイケルと思う。明かるく言おう、ネクタリンッ！

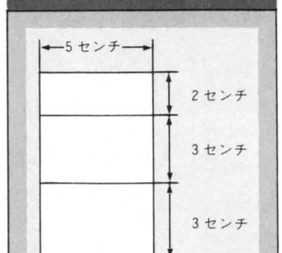
# 新企画だ！（来ると思っちゃいねーよ）

## 私のまわりの有名人ちゃん

ひさしぶりに新企画だ。こないだ色っぽいイラストで失敗したばかりだからこんどは気をつけないとな。それにしても不用意に始まってしまう新コーナーは、私のまわりの有名人ちゃん（仮題）だ！　よーくよく自分の身のまわりを見てくれ。親戚やお友だちのお友だちに有名人はいないか。いたらしめたもの。いっしょに写真などを撮らせてもらったあげくにインタビューみたいなものもかましてみろ。おもしろかったら付属芸大に採用するぞ。おれとしてはポール牧やマキ上田なんか来るといいなと思ってるけどね。上級者はジミー原田といきたいところ（ウソ）。



## 4コママンガのオキテ



各222ガバス

(特集)

# 私の報告書

最近森の中とかで一生暮らしたいと思う。身体なんかすんげ一健康になっちゃうんだろうな、虫が多いけど。



◉ぼくが『テトリス』をやっていると、おばあちゃんが来て「**積木**が流行っているんだねぇ」と言った。
東京都　小倉英明

◉先日、公衆トイレでノックしたら、**どうぞ空いてます**という声が返ってきた。
広島県　宇由皇子

◉時代の波に追いつけないぼくの友人Tは、ビデオデッキの種類は**アルファとベータ**だと今も思ってる。
沖縄県　元素SDガンダム



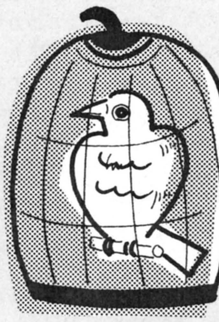
◉友人のお父さんは酔った勢いでいろんな物を拾ってくるらしいが、先日は、朝起きたら玄関先に**バス停**があったそうだ。
京都府　風の騎士

◉この前の男子の体育の時間は、先生が休みだったため、**女子の水泳の見学**というなんともうれしい授業となった。
香川県　三好　徹

◉ぼくがミスターマリックのテレビを見ていると母がやって来て「あー**これが今話題の、ミスターパニック**かい」と言った。
埼玉県　小野貴広

◉ぼくの友人Tは好きな女の子のことを「Sさんてかわいいなあ。どういう**頭蓋骨してる**のかなぁ」と言った強力な奴です。
石川県　根暗な私

◉うちの近所の道路には「**人をひくな**」とアスファルトにチョークで書かれている。
青森県　K・N



◉私の家は普通の家なのに、なぜかおみくじが木にたくさん結んである。
兵庫県　佐々木香織

◉この前買った小児用かぜ薬の注意書きに、「服用直後の**車の運転は避けてください**」と書かれているのを見た。
広島県　G・スライム

◉ぼくの兄は**字の出るゲームはやらない**。
静岡県　望月夏哉

◉高校時代不良だったというぼくの学校のある女の先生は、自分のことを**あたい**という。
山形県　にわとり烈風隊

◉デパートの書籍売り場で**秘密のコーナー**というのがあったので行ってみると、ファミコンゲームの攻略本が置いてあった。
大分県　岩尾誠二

◉ぼくの兄は、新しいソフトを買った友人の家に遊びに行くときは、忘れずに**古いソフト**を数本持って行く。
青森県　成たけ






あて先は
ファミ通町内会
各コーナーまで

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー　ファミコン通信編集部
ファミ通町内会　付属芸大〇〇〇〇係

# 開運占いコーナー

占いは念力男
易はノリノリ



占の人・福田有宵先生

●易占いから方位学、トランプ占いまで、非常に幅広いジャンルの占いをこなす先生だ。

夢を見やすい体質の人と見づらい体質の人がいるそうだ。このコーナーに集まるはがきは、夢を見やすい体質の人からのものが多い。考えてみれば当たり前かな。まあよい。今回もガンガン行くぞ!!

## 読者の見た夢を占っちゃうよ

僕の机などにカビがはえる夢を見ました。しかも、そのカビはだんだん広がってくるのです。カビを落とそうとするのですが、またはえてきてしまいます。占ってください。

（神奈川県　石川憲行）

●まず、あなたの性格ですが、非常に几帳面できれい好きです。また、母親が口うるさいことが、あなたの几帳面さを強めているようですね。結論から言えば、あなたは家庭内のもめごとや口げんかを気にしていて、そのことが夢に大きく影響しているようです。几帳面なのはけっこうなことですが、あなたの場合、少々几帳面すぎる傾向があります。また、もしあなたの皮膚に湿疹などの異常があれば、それも夢に影響していることでしょう。細かいことを気にしないようにすれば見なくなる夢です。

---

子供のころから何度もものすごくイヤな夢を見ています。ドス黒い感じの夢です。内容はまったく覚えていませんが、なぜか同じ夢だとわかります。気にしないようにしていますが、なんか引っ掛かって……。

（東京都　片山太郎）

●夢は丑の刻(午前1時から午前3時)に見るものと、朝方に見るものに分けられます。丑の刻に見る夢は、化物や幻など、恐ろしいイメージのものが多く、朝方の夢は忘れやすい内容のものが多いのです。あなたの夢は丑の刻に見たものでしょう。さて、夢の内容がドス黒いイメージだという点です。黒いイメージの夢は、意志が通せないときや見通しがはっきりしないときに見るといわれています。あなたの場合、金銭的に自由がきかなくて願望が果たせないことから、この夢をみているようです。自分でお金を稼げるようになれば見なくなる夢なので、心配はいりません。

---

夢のなかで、自分の脳ミソを洗濯機に入れて洗っています。そして、脳ミソが入っていたところは誰かにタワシでゴシゴシと洗ってもらっているのです。とても気持ちイイのですが、ヘンな感じがします。

（大阪府　服部良和）

●これは、一種の変身願望が現われている夢です。精神的な部分が成長しているときに、こういった夢をよく見るのです。脳を洗うことで今までの自分を否定し、新たなものを生み出そうとしているのです。あなたの日常生活は平凡で変化がありません。でも、あなたの想像力はたくましく、現実と想像の世界とのギャップが激しいというわけです。このギャップがあなたの願望の障壁となっています。この障壁を克服しないかぎり、脳を洗う夢は続きます。小さな願望なら来年の2月から3月ごろになればかなうと出ています。

---

好きな女の子の肩を抱こうとしたら、「日焼けで痛いからやめて」と言うんです。そして今度は僕に抱きついて、「思いっきり抱いて」と言いました。

（山口県　α－AZIRU）

●これは現実に実行できないことを夢に託している典型的なものです。あなたは情熱的ですが、いざとなると弱気になるという性格です。現実にも、異性への大胆なアプローチは経験していないようです。この夢の場合にも、初めはあなたから異性に接近しても、最後は彼女の方から近付いてきてほしい、という願望が表われています。自然な夢ですから、気にする必要はまったくありません。

---

夢で見た景色が、現実の景色とぴったりと重なるのです。それも、一度ではなく、たびたびそういうことがあるのです。何かあるのでしょうか。

（大阪府　飛ばしやのじゅん）

●夢に出てくる風景は、旅や人生を示しています。あなたの夢の場合も、なんらかの形であなたの人生が示されているのです。さて、あなたの夢のパターンですが、これはいわゆる正夢です。先の見通しを夢が知らせてくれています。これは自分で研究を積めば、これからの人生にプラスとなるでしょう。研究の方法としては、夢をただ受け入れるのではなく、夢に意識を集中するように心がけることです。12月ごろにもう一度正夢を見るチャンスがあるので、ぜひ研究してみてください。結果がプラスであれマイナスであれ、未来へ前進するヒントがつかめるはずです。

---

人を殺す夢を見ます。殺す状況は夢によって違うのですが、殺したくないのに大勢殺してしまうのです。この夢を見ると胸が痛みます。

（群馬県　ゾアロード）

●殺す夢には能動的な願望が込められています。ちなみに、殺される夢は、受動的な願望の表われです。あなたの場合、志望校、家庭内、友情などに不満があります。そして、あなたはこの不満をどうにかしようと考えているところなのです。この夢のイメージは、思うようにならない現実に対して積極的に努力するあなたの姿勢を示しています。夢のなかの殺人にこだわることはありません。これはいい傾向の夢なのです。

---

自分が女の子になる夢を見ました。夢のなかでは、見たこともない彼氏がいて、けっこう楽しい生活を送っていました。もしかして、これは、僕にあっち方向のケがあるということでは……。（埼玉県　めろすん！）

●あなたが変身した女の子は、現実に身近にいる人です。彼女とは以前から知り合いですが、彼女との関係はどうってことはないようですね。この夢に出てくる彼氏は、あなたの前に立ちふさがる存在を暗示しています。現実に、進学、部活動、趣味などで一時的につまづくということを表わしています。まあ、どれも一時的な問題を示す暗示ですので、時間が解決してくれるでしょう。

---

仲のよくない女の子と町のなかを歩いて、中華料理を食べました。

（神奈川県　ハゲ丸）

●これは正夢のような意味を持った暗示の夢です。仲がよくない、と思っていても、実は気が合うということが暗示されている夢です。現在、あなたには、ガールフレンドとして関心を抱いている人がふたりいます。でも、そのふたりより、夢に登場する女の子の方があなたと相性がいいようです。つき合えば彼女のいいところが見えてくることでしょう。

### はがきはこちら

占いに興味のある人、悩みごとなどを占ってもらいたい人は、開運占いコーナーあてにドバドバはがきを出しましょう。待ってますからね。

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー　ファミコン通信編集部
開運占いコーナー係

# 新着ゲーム通信



マッピーキッズ
悪魔くん魔界の罠
ウルトラマン倶楽部2
わんぱくダック夢冒険
メタルクラッシャーアーディス
WITS
スーパースタープロレスリング
クォーターバックスクランブル
スーパー魂斗羅
がんばれゴエモン外伝
仮面の忍者花丸
摩陀羅
ファイナル・シュート
サッカーボーイ
レッド・アリーマー魔界村外伝
フラッピースペシャル
ネメシス
BE BALL
北斗星の女
スーパー大戦略PCエンジン(仮題)
ドロップロックほらホラ
パワードリフト
パラノイア
飛装騎兵カイザード

## THE NEW SOFT

11月24日号

NUMBER 24

## マッピーキッズ

## パラノイア

# マッピーキッズ

ナムコ　12月22日発売　5800円

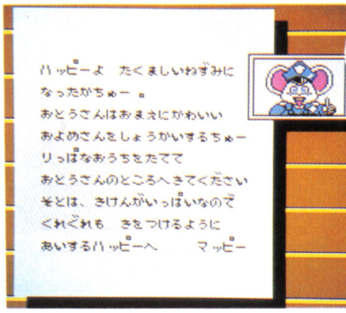
## ハッピーとラッピーの大冒険

マッピーといえば、ナムコの人気キャラクター。『マッピーキッズ』はマッピーの子供たちのハッピーとラッピーが活躍する、横スクロールのアクションゲームなのだ。

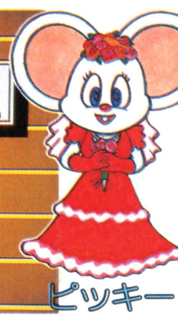
ある日、お父さんのマッピーがハッピーたちのお嫁さんとしてピッキーを紹介した。ピッキーと結婚するためには、お金をためて自分の家を建てなきゃならない。そこで、ハッピーたちは資金集めの旅に出るのだ。マッピーのいる目的地までの道のりには宿敵ニャームコたちが待ち受けているぞ。

ゲームモードはふたつあって、ひとつはハッピーだけが冒険する1人プレイモード。それから、ハッピーとラッピーが競い合う2人プレイモードがある。どっちのモードにも、敵は同じようにでてくるけど、2人プレイモードのときは最終的にどっちがリッパな家を建てられたかで、勝敗が決まるぞ。

ステージは全15ラウンド。最終目的地までは、マップ上の好きなラウンドを選ぶことができる。各ステージで、敵を倒しながら出口にむかって進み、途中に落ちている宝箱やコインを取って、お金をためていくのだ。各ステージの終わりでは、ボーナスゲームに挑戦できる。ボーナスゲームは、しりおし相撲、間違い探し、旗あげゲームの3種類があって、これに勝つとコインやアイテムがもらえるぞ。




➡おとうさんのマッピーから届いた手紙。お嫁さんを迎えるために、スイートホームの建築を決意するのだ。

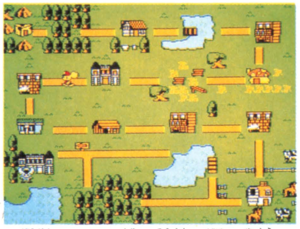






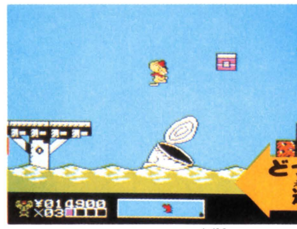
⬆ロゴのかんじもなつかしい。マッピーシリーズ3弾。

### ●少年は旅立った



⬆冒険マップ。森や公園、湖や屋敷など、さまざまなラウンドがある。

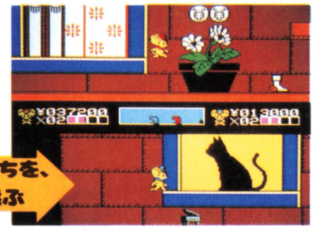
### ●1人プレイだと



⬆マッピーJr.のシッポは魔法のシッポなのだ。空中で回すと飛べるぞ。

どっちを、選ぶ

### ●2人で遊ぶと



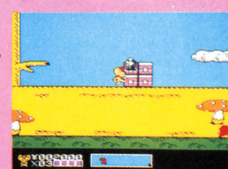
⬆2人プレイモードはこのように、画面が2分割されているんだぞう〜。

## ではでは1人で遊んでミソ!




### ●お金を集めるぞっ!!

➡各ステージには、アイテムが入った宝箱がおいてあるぞ。



⬇あっちこっちに障害がいっぱい!!　もう、イヤ〜ン!!



⬇空中にいっぱいあるのは、コインなのだ。1個100円。いっぱいいっぱい集めようね。



Go Go Happy!!

### ●家のパーツを買うのだ



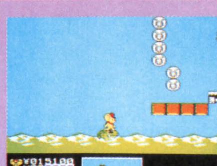

⬅お金をためて、お買物だ。ためたお金で家のパーツを買い揃えていく。



⬆各ラウンドの最後に家の建築状況が映し出されるのだ。

## ケッテケッテ進撃せよ!!

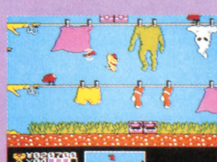




⬅水の上でもこのとおり。ス〜イスイ。

⬅イヤ〜ン!! 突然跳り飛ばされたわん。





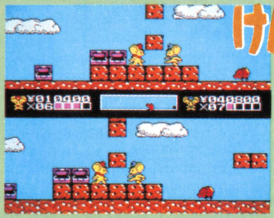
⬅物干し地帯をくぐり抜け進め進め進め。

⬅下水道も通れるぞ。さすがマッピーJr.。

## やっぱり1人より2人というキミにっ!!




### けんかしろっ



⬅2人プレイのだいご味は、相手をころばせたりして、お金をいただいちゃうことね。エーイ！ ジャマだい。

### うばいあえっ



⬅2人プレイで敵を蹴って相手にぶつけた瞬間なのだ。ウーン。イイ気分。

### ケリっケリっ



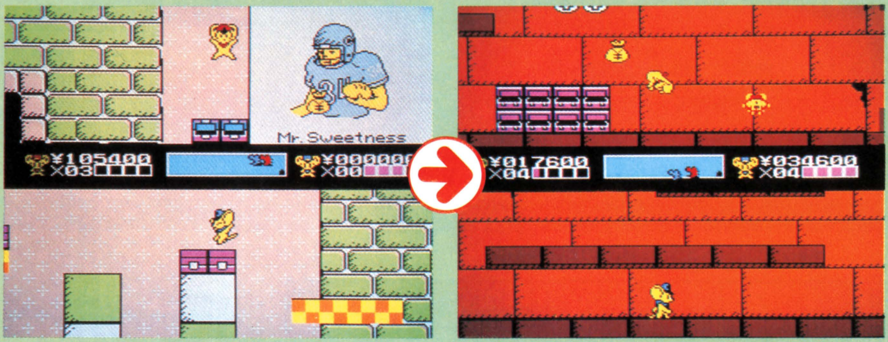
➡とはいっても、相手はライバルであって敵じゃないんだからね。あんまり、いじめ過ぎないようにね!!

### うばったらにげる



➡2人プレイのときには、特別にブーツっていうアイテムがでてくるぞ。

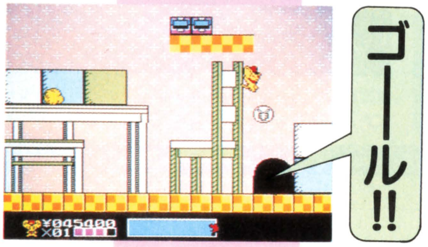
●…が基本になるぞっ！




●でも本当は仲の良い2人

⬆2人プレイで下段のラッピーがニャームコを蹴ってはじき飛ばした。上段のハッピーにぶつけろ!!

## 1人でも2人でもイベントいっぱい




……すると

### スロットマシン

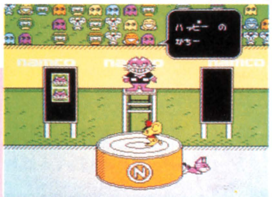


### ぐるりんりん

⬆ボーナスゲームのはじまりぃ〜。ニャームコが進行役なのだ。なにがもらえるかこれで決まるのだ。

⬆ボーナスゲームでは、対戦相手もさまざまなのだよん。ただし1プレイのときだけね。

### しりおし相撲



⬆これは、しりおし相撲なのだ。いわゆるドンケツというやつだな。

……そして

### つぎのゲーム

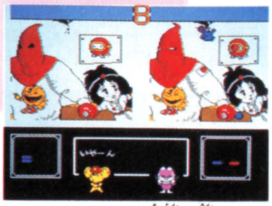



### はたあげゲーム

⬆ボーナスゲームの種類は全部で3種類。これは、赤あげて、白さげるの旗あげゲームってわけなのさ。

⬆ボーナスゲームで負けると、ためたお金や、集めた家のパーツが取りあげられちゃうぞ。

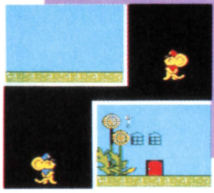
### まちがいさがし



⬆んで、こっちは間違い探しゲームね。う〜んどこが違うかな？



### はたして絵を完成するのは



⬆2人プレイだと、画面はいつもこんな感じね。競争するんだぞ。



# 悪魔くん 魔界の罠

バンダイ・新正工業 '90年2月発売予定 5800円(予価)

## 魔王サタンをやっつけるのだ

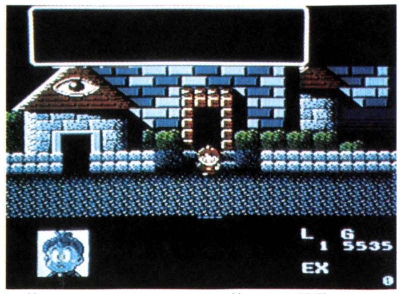
悪魔たちとパーティーを組んで冒険をするRPG、『悪魔くん』の登場だぞ。

魔王サタンが世界中にさまざまな怪奇現象を起こして、人々を苦しめていた。そこで、悪魔を操る力を持つ悪魔くんが、サタンを倒すため世界へ旅立ったのだ……。サタンを倒すためには、世界各地にちらばっている、悪魔くんに協力的な"悪魔12使徒"を捜し出し、味方にしなければならないぞ。

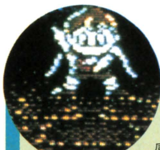
12使徒を仲間にすることで、最大13人までのパーティーが組める。ただし操作するのは悪魔くんだけ。仲間たちは人工知能を持っていて、独自の判断で悪魔くんを助けてくれる。これなら13人分コマンド入力の必要がないから、戦闘シーンもラクチンってわけだね。



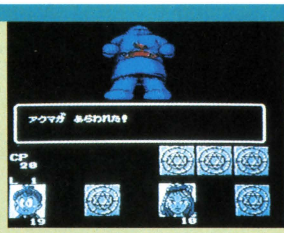

⬅タロットカードによる、サブゲームもできるのだ。



⬆町のなかはこんなカンジ。町にいる人々から情報を収集して、謎を解いていかなきゃいけないぞ。



### バトル

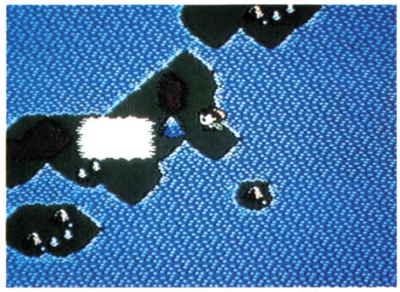



⬅バトルシーンはこんな感じね。さぁ、どうする悪魔くん!?

### 闘うのだ!!



⬅仲間の悪魔たちは、人工知能で勝手に闘ってくれる こりゃええわい。



⬆これはフィールドのマップね。この地形は、どう見たって日本なのだ。富士山が見えるね。



# ウルトラマン倶楽部2 帰ってきたウルトラマン倶楽部

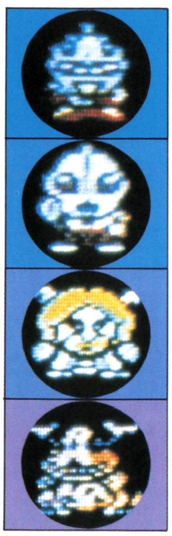
バンダイ・新正工業 '90年3月発売 6000円(予価)

## SDウルトラマンが帰ってきた

『ウルトラマン倶楽部』の第2弾、『帰ってきたウルトラマン倶楽部』はウルトラ5兄弟が活躍する、コミカルで軽いタッチのRPGだ。

地球を攻撃してきた怪獣軍団を退治するため、ウルトラマンたちは地球に向かった。しかし怪獣軍団の攻撃は、ウルトラマンたちを地球に引き付けておくための宇宙人たちのワナだったのだ。宇宙人たちはスキを狙って、つぎつぎとウルトラの星を襲ってきた……。キミの目的は、ウルトラ5兄弟を操って宇宙怪獣と闘い、ウルトラの星を守ることだ。

戦闘シーンはコマンド方式で進められ、各キャラクターはそれぞれ必殺技を使うことができる。また、カプセル怪獣を使って代わりに敵と戦闘させることもできるぞ。



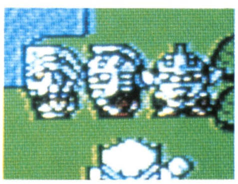



⬅戦闘シーンはこんなカンジだ。怪獣たちも2頭身だと、やけにカワイイよね。




⬅ウウッ！ 今度は敵のほうが有利っぽい。カプセル怪獣を使ったほうがいいぞ。

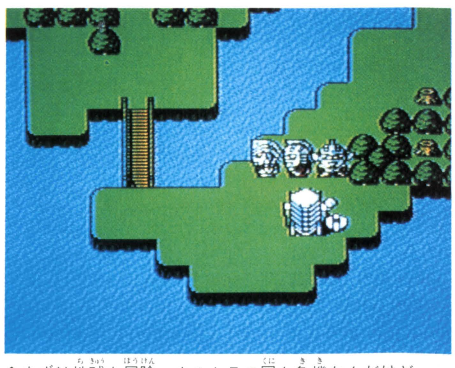
## ウルトラ5兄弟はウルトラの国を救えるか!?



⬅建物を見つけたら必ず入ってみようぜ。



⬅個性的な怪獣ばっかりなんだよね。



⬆まずは地球を冒険。ウルトラの国も危機なんだけど……。

# わんぱくダックの夢冒険

カプコン '90年1月発売 5800円

## 世界中のお宝を集めるぞっ！

テレビで大人気の『わんぱくダック夢冒険』が、横スクロールのコミカルアクションゲームになったのだ。

このゲームの主人公は、大富豪で冒険好きのスクルージおじさん。キミは、スクルージおじさんになって、5つの宝を探して冒険の旅に出なくてはならないのだ。

ステージ数は、5つ。各ステージの最後では、イジワルな大ボスが宝を守っている。大ボスを倒せば、宝が手に入るっていうわけだ。

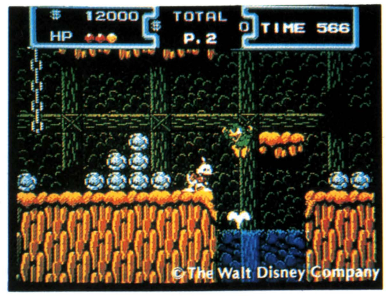
スクルージおじさんの武器は、手に持っているステッキだ。ステッキで落ちているモノ(石など)を弾いて、敵にぶっつけて倒すことができる。もちろん、ステッキで敵を突っついて攻撃することもできるのだ！




⬅ステージ数は、見てのとおり5つね。どのステージからでも始められるのが、ウレシイ。




⬅うわっ!! でっかいヘビだなぁ。ステッキで、そこらへんのモノを弾いて、ぶつけちゃえ！ 先手必勝なのだ。




⬇ゲゲッ！ 前方に巨大な谷を発見したぞ！ まずは、谷から上ぼってくる敵を倒せっ!!




⬆お宝を発見したのだ。でも、凶暴そうなヤギが襲ってきた。どうするっ!?




⬆ヨロイを、ただの飾りだと思っては、いけない。ちゃーんと、攻撃してくる。




⬆岩山の敵も、ステッキでモノを弾けばいちコロさ！ 何をぶつけようか!?



# メタルクラッシャー アーディス

アスク講談社 発売日未定 価格未定

## 少年は、地球を救えるのか!?

アスク講談社のファミコンソフト第1弾は、コマンド選択式のSFアドベンチャーゲームだ。

このゲームの舞台は、近未来の地球だよ。世界を狙う悪の組織が現われて、地球を支配しようとしていた。で、主人公大和亜紀の父親は、悪の組織によって殺されてしまった。亜紀は、父の仇討ちと地球の存亡のために戦わなくてはならないのだ。

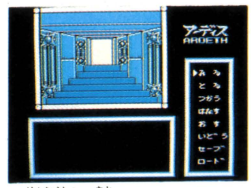
亜紀は、戦闘ロボットアーディスに乗り込んで敵と戦う。アーディスは、科学者だった父の形見なのだ。前半の山場は、亜紀が父の研究所に乗り込んで、アーディスを見つけるところ。研究所は、迷路になっているし、悪の組織もアーディスを狙っている。亜紀よ！ アーディスに早く乗ってくれっ!!




⬆亜紀の父親は、世界的に有名な科学者だったのだ。だが……。




⬆アーディスの存在を知る亜紀。敵の手に渡してはならないっ!!

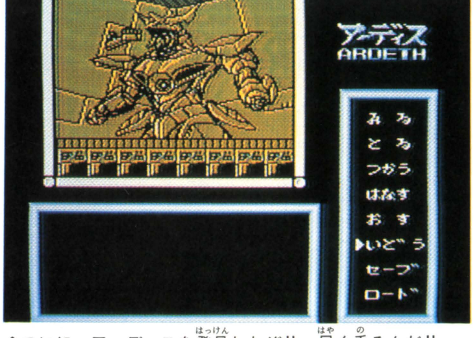



⬆研究所の中に、アーディスはあるぞ！ がんばって、探せ！



## アーディスよ、立てっ!!






⬆ついに、アーディスを発見したぞ!! 早く乗るんだ!!




⬆コックピットには、難しい計器がいっぱいなのだ。

※画面は開発中のものです

# Wits

アテナ　'90年３月発売　価格未定

## 敵を追い込みやっつけろー!!

### ノッペラだぜ

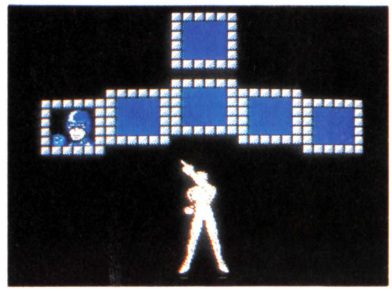
『Wits』は、アーケードから移植された面クリアータイプのアクションゲームなのだ。

主人公はアマチュアマラソン選手兼、高校教師の初都走一郎。彼はジョギング中、車にひかれそうになった子供を助けようとして、逆に跳ねられてしまう。気がつくと、なんと自分がピンク色のノッペラボーになっているではないか!?　彼はジョーク軍団の手によって、そんな姿にされてしまったのだ。

ゲームはプレイヤーとジョーク軍団の一騎討ち。フィールド内にブロックで壁を作り、敵を追い込む。敵がその壁にぶつかれば、プレイヤーの勝ちで面クリアー。逆に自分がその壁にぶつかってしまえば、プレイヤーの負け。面が進むと、スピードが上がり難しい。

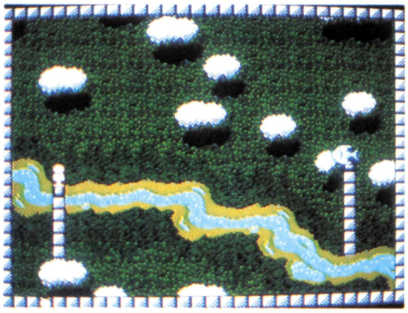



➡アーケードでおなじみの人は、このひびきがたまらないはず。２Ｐモードでは、ふたりで対戦できるのだ。

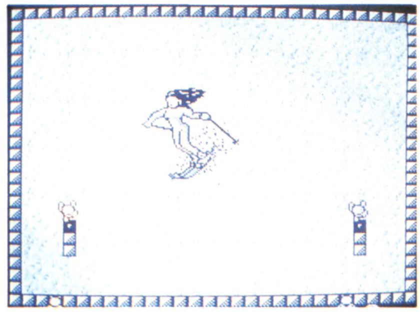


⬅中央にいるのが、主人公。上のウインドーで、ステージを選択するのだ。

### ジョーク軍団をけちらしてやる!!



⬅左にいるのが主人公。右が敵。今からふたりの熱い闘いが始まろうとしている。



⬅雪のステージ。ここでは動くとツルツルすべって、なかなか進めないのだ。

※画面は開発中のものです。

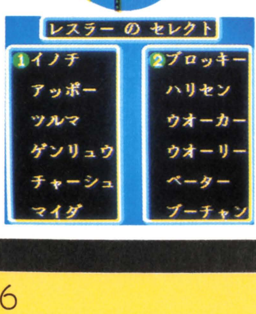
# スーパースタープロレスリング

ポニーキャニオン　12月９日発売　5900円（予価）

本格派プロレスゲーム、『スーパースタープロレスリング』が登場だ。10人の人気レスラーもどきがリング上で大活躍するのぞっ!!

好きなレスラーを選んだら、次は得意技のセレクト。８つの技の中から、どうしても使いたい４つの技を選ぶのだ。そしてゴング！







⬆これがリングだ。ロープから出ると、場外乱闘になるぞ。ただし、タイムアウトに気をつけろよ。

⬅10人の人気レスラーたちから、自分の好きなレスラーを選ぶ。どいつも、いろんな得意技があるゾ。

©ポニーキャニオン/日本物産　※画面は開発中のものです。

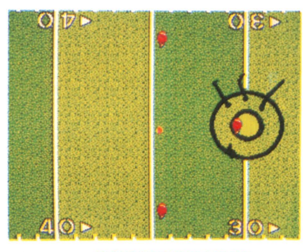
# クォーターバックスクランブル

ポニーキャニオン　12月19日発売　5900円（予価）

トラックボール対応のアメリカンフットボールゲーム、『クォーターバックスクランブル』が登場だ。

ゲームは、激しいアクションをできるだけはぶき、フォーメーションなどの戦略を楽しめるようになっている。また、ウォッチモードで戦略を学ぶこともできるぞ。

### フォーメーションが決め手

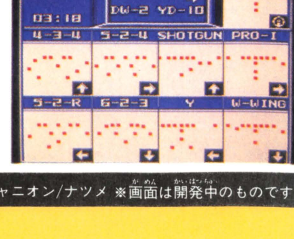




⬇いくつものフォーメーションから、最適なものを選び出すのだ。



⬆これはどこかで見たマークだね。おっと、ゲームに集中だっ！




©ポニーキャニオン/ナツメ　※画面は開発中のものです。

# スーパー魂斗羅

コナミ　発売日未定　価格未定

## ビルとランスが再び起つぞ!!

魂斗羅の意地だ!!



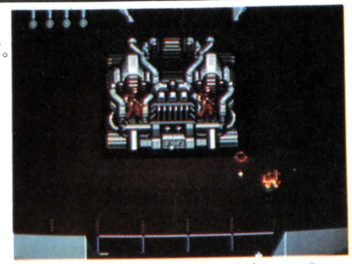
アーケードでヒットした、ふたり同時プレイのアクションゲーム『スーパー魂斗羅』が、ファミコンに登場するぞーっ。

前作『魂斗羅』で、ビルとランスが倒したはずのエイリアン軍団が、再び暴れだしたっ！　そこでふたりは再度、エイリアン退治に出発するのだ。以前よりグーンと強くなったエイリアンたちと戦うため、前作よりかなりパワーアップした武器を使う。

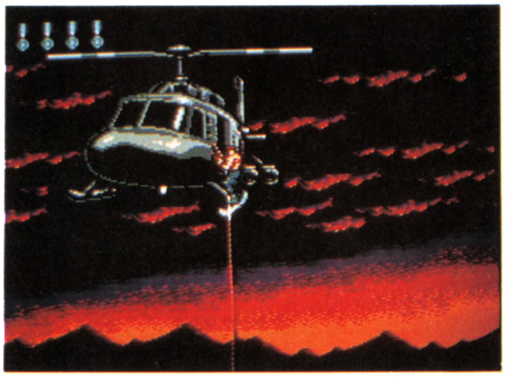
1Pの主人公はビル。2Pのときはランスが加わる。彼らは横スクロール、たてスクロールのステージを次々と進む。途中、ふわふわと飛来するパワーアップカプセルで、いろんな武器を装備！　襲いくるエイリアンどもをガンガンなぎ倒してゆくのだ。

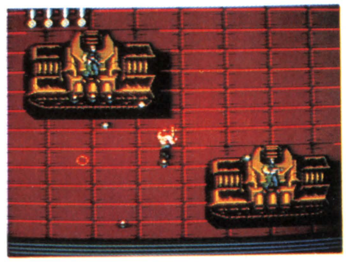


➡巨大なメカに立ち向かうビル！　やはりこのメカも、エイリアンたちが操っているのだ。



⬅大砲の弾が、ビルの後方で炸裂!!　うまくかわして攻撃をするのだっ!!





⬅3門の砲台を持つ巨大戦車が、魂斗羅を襲う!!　こんな近代兵器を扱うエイリアンとは……!?

⬅ビルとランスは、ヘリコプターで戦場へ向かう。なわばしごから飛び降りるのだーっ!!

パワーアップするのだ



# がんばれゴエモン外伝 消えた黄金キセル

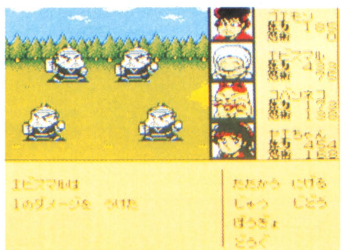
コナミ　'90年1月5日発売　6980円

## 本格的RPGのゴエモンだい

コナミの人気キャラクターゴエモンが、三度ファミコンに登場。今度はRPGだぞ！

長く辛い旅を終えて、やっと我が家に戻ったゴエモン。そこで彼を待っていたのは、信じられない出来事だった……。なんと！　ゴエモン家先祖代々の家宝である黄金キセルがなくなっていたのだ。そんなわけでゴエモンは、仲良しのエビスマルとともに、再び旅にでることになるのであった。

今回の『ゴエモン』の戦闘シーンは、1、2作目のようなアクションはまったくなく、すべてコマンド選択で行なわれる。またフィールドシーンでは、いろんな人から情報を集めたり、電話ボックスで電話をしたり（江戸時代なのにぃ）、船で旅したりするのだ。



➡これが戦闘シーンだ。適当なコマンドを選んで、戦うのだーっ！



⬅『ゴエモン』の世界では、敵は倒すのではなく、成敗するのだ。

いったい誰が大切なキセル盗んだのだ!!



⬆最大4人で冒険をするのだ。



⬆アー！　黄金キセルがない!?

仲間を連れて日本中を、探しまわる!!



⬆フィールドシーンはこんな感じ。いかにもRPGっぽい画面でしょ。

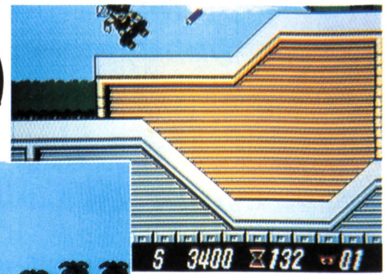
# 仮面の忍者 花丸

カプコン '90年3月発売 5800円

## 相棒の鷹と戦い抜くのだっ！

### 忍者の武器がロボットの鷹サイバーだ!!





⬆レジャーランドというだけあって、楽しそう!!
⬅巻き物を集めるのだ。使い道はないしょなのさっ！

『花丸』は、横スクロールのコミカルアクションゲームなのだ。

主人公の忍者花丸の目的は、レジャーランドで悪の組織に捕らえられている子供たちを救出することだ。花丸の武器は、ロボットの鷹だ。腕にとまっている鷹を飛ばして、邪魔をする悪漢をつつかせるのだ！





⬅ジャンプ力があるのだっ!!鷹が持ち上げてくれるからね。

※画面は開発中のものです。

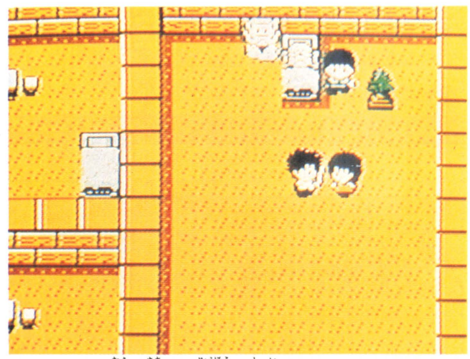
# 魍魎戦記 摩陀羅

コナミ 発売日未定 価格未定

## 長い長い戦いのあとにはっ!?



⬆戦闘シーンだ。敵が集団で出現したのだ!!

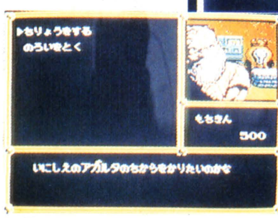




⬆あちこちの村や町で、情報を仕入れよう。で、どんなに些細なことでも、注意して聞くことが大切なのだよ！

雑誌連載中の漫画『摩陀羅』が、本格的なRPGになったぞ。

このゲームの主人公は、3人の少年。3人は、核戦争後の惑星を舞台に大冒険を繰り広げるのだ。でも、3人がこの世界で何を求めて、そして何をしなければならないかは、まだないしょだ。今後の情報を待っててネ！



⬆呪われることもあるのだっ!!

※画面は開発中のものです。

# ファイナル・シュート

徳間書店 12月中旬発売 4900円(予価)

## 最後のシュートチャンスだ！

➡キックオフで、試合開始なのだ!!



⬇フォーメーションを決めてるわけ。フムフム。



⬅敵が攻めてきたぞ!! 守れっ！

⬇ゴール前では、画面が拡大する!!

『ファイナルシュート』は、徳間書店の新作だぞ。バリバリのサッカーゲームなのだ。

このゲームには、2つのチームデータが入っている。その2チームを使えば、コンピュータや友だちと試合をすることができる。で、試合の前に、キミのチームのフォーメーションを決めよう。かなりの本格派なのだっ！



⬆味方めがけて、スローイン!!





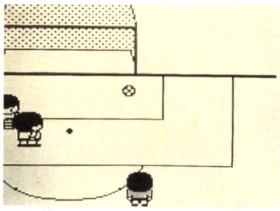
※画面は開発中のものです。

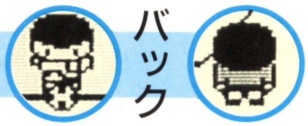
ゲームボーイ

# サッカーボーイ

EPICソニー　発売日未定　価格未定

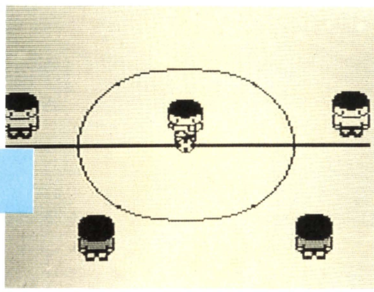
ゲームボーイにサッカーゲームが登場なのだ。その名も、『サッカーボーイ』だぞ！
このゲームには、ふたつのモードがあるよ。ひとつは、コンピュータ相手の勝ち抜き戦モード。で、もうひとつは、通信ケーブルを使って友だちと対戦するモードだ。






⬆キャラクターが大きいので、画面が見にくいということはない。

KICK OFF!!



➡キックオフ。友だちと対戦したほうが、数倍おもしろいのだっ!!

※画面は開発中のものです。

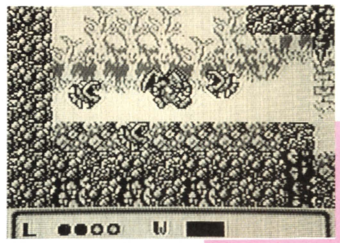
ゲームボーイ

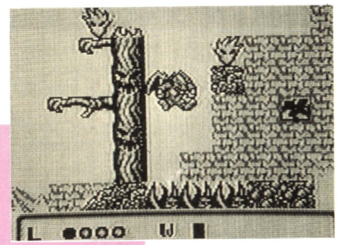
# レッド・アリーマー魔界村外伝

カプコン　'90年３月発売　3300円㋮

この横スクロールのアクションRPGの主人公は、怪物のレッド・アリーマーだ。レッド・アリーマーは、『魔界村』に登場した騎士アーサーを苦しめる大悪党だ。
アリーマーの目的は、魔界の危機を救うこと、邪魔をする悪魔どもを、討ち倒していこう!!

## ぼくだって主役になりたいよ!!





⬆モンスター対モンスターの戦いなのだ。レッド・アリーマーの武器は、口から吐く炎だぞ。敵を焼き殺してしまえっ!!



⬆空中を飛ぶ怪物が多いのだ。地面にいる敵だと、殺しやすいんだけどね。敵が現われた瞬間に殺しちゃうのが、ベストだ!!

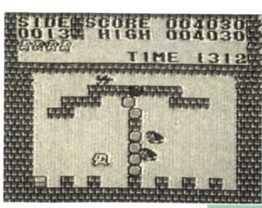
※画面は開発中のものです。

ゲームボーイ

# フラッピースペシャル

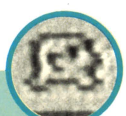
ビクター音楽産業　'90年２月発売　価格未定

『フラッピー』のゲームボーイ版の登場だ。キミは、フラッピーを操作して、銀色の石を決められた位置まで運んでいくのだ。ステージ数は、200。各ステージは迷路になっている。迷路中に落ちている岩を使って、足場や運搬路を確保しつつ、全面クリアーを狙えっ!!



⬅たてに積み上がった岩を、どうするかが問題だ。

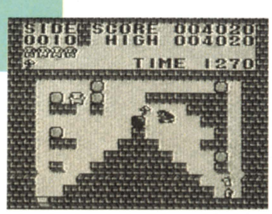
## フラッピー再び!!



⬅フラッピーって、素姓不明だよね。鳥かなぁ!?



⬅敵の頭上に岩を落とそう！倒せるのだ。



⬅一定時間内にクリアーしないと、アウトだよ。でも、あわてないで！

 ※画面は開発中のものです。

ゲームボーイ

# ネメシス

コナミ　'90年１月下旬発売　3500円

『ネメシス』は、横スクロールのシューティングゲーム『グラディウス』のゲームボーイ版なのだ。
自機ビッグバイパーを駆って、バクテリアン帝国と戦うのだ。オプションを付けたり、レーザーショットを装備したりして、パワーアップしながら進撃せよっ!!

## オプションで勝負!!

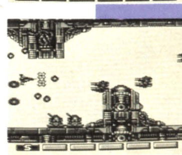




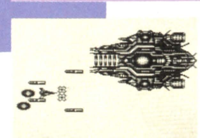
⬅ご存じ！　火山のステージ。熔岩だ!!

➡がんばれ、ビッグバイパー号!!

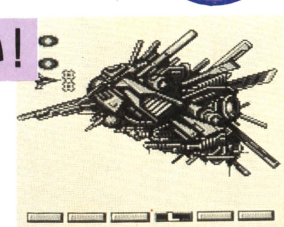
## でっ、でかい！



⬆機械都市のステージね。砲台に注意して！



⬆ボスキャラなのだ！シールドを破れっ!!



⬆最大の見ものは、超巨大な敵キャラ。どうやって倒すのだ!?

※画面は開発中のものです。

PCエンジン

# BE BALL

ハドソン 発売日未定 価格未定

## パズルなアクションが楽しい!

ハドソンから、オリジナルのアクションパズルゲームが登場するのだ。

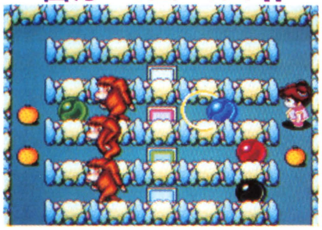
このゲームの舞台は、4つの塔の霊力によって守られている世界。塔の霊力は、塔の各階の台座上に設置された石によって維持されていた。が、世界征服を企む妖術師が、塔の中の石を移動してしまったのだ。塔の霊力は失われて、世界は混乱し始めた……。

キミの目的は、石をもとの台座に戻して、塔の霊力を復活することだ。石を台座に運ぶには、石を蹴り飛ばしていけばいい。でも、石を引くことはできないし、通路は狭いし、怪物はいるわで、運搬は簡単じゃないのだ。

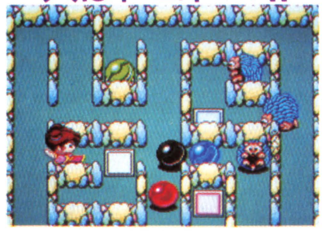
4つの塔が、それぞれ何階建てかはまだないしょ。続報を待っててほしいのだっ!!

➡2人同時プレイで遊ぶこともできるのだ。でも、石が仲間にぶつかんないようにね。

石がコロコロ!!

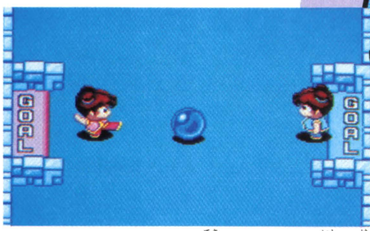


人はトコトコ!!



⬅4色の石と、4色の台座があるのだ。石と同じ色の台座に石をのっけないといけないのだ。

よいしょよいしょ どんどん運べ!!

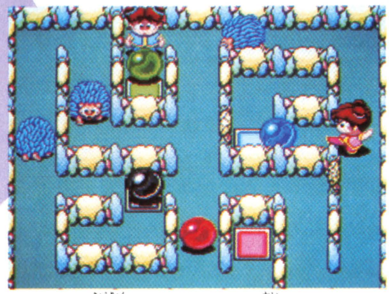



⬆ボーナスステージだよ。敵のゴールに、石を蹴り入れればいいのだ。簡単なルールでしょ!?



私たちは、リンリンとランラン。ふたごの姉妹なの！

台座はどこじゃ!?



⬆ふたりで協力すれば、ひとつの階をクリアーするのぐらい簡単！ チームワークが大切なのだ。

※画面は開発中のものです

PCエンジン

# 北斗星の女

ナグザット '90年1月発売 価格未定

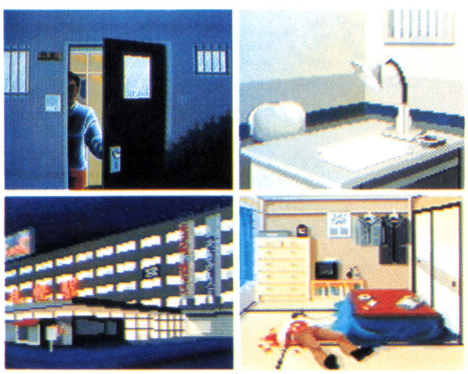
ナグザットの新作は、アドベンチャーゲーム『北斗星の女』だよ。CD-ROMで発売なのだ。

主人公は、警視庁捜査一課の亀井刑事。北海道のあるホテルで起こった殺人事件を捜査して、電車で北海道中を飛び回るのだ。トレインミステリーの傑作の登場だ！



今日もどこかでだれかが……!

⬆登場するなり、いきなり殺されてしまう男性。情けなやっ。



⬆ゲーム序盤の名シーンを集めてみたのだ。グラフィックも最高だけど、効果音も早く聞かせてあげたいな!!

※画面は開発中のものです

PCエンジン

# スーパー大戦略PCエンジン

マイクロキャビン 12月発売 価格未定

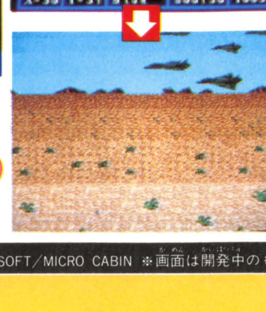
戦争もののシミュレーションゲームの傑作『スーパー大戦略』が、ついにPCエンジンに登場なのだ。ゲームの内容は、例の敵めがけてユニットを進行させて、敵と隣りあえば戦闘開始、ってやつ。戦闘シーンのアニメーションとサラウンドは、さすがCD-ROMだね！



⬆島の全体図だ。敵、味方の分布を調べるのだ。



⬅六角形のマス目のことを、ヘックスというのだ。



⬅敵、味方が隣り合うと、戦闘開始なカンジ!!



スーパー大戦略の決定版だっ!!

 ※画面は開発中のものです

PCエンジン

# ドロップロックほらホラ

データイースト '90年3月発売　価格未定

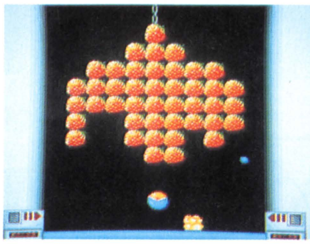
## いずみを救えるのはキミだけ

『ドロップロックほらホラ』は、ちょっとブロック崩しに似たアクションゲームなのだ。

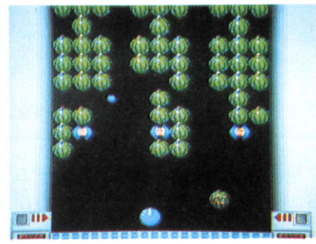
ゲームの設定はこうだ。ある夜、ヒロインのいずみは、邪悪な何者かによって深い眠りについてしまった。彼女の身をあんじる主人公のたかし。彼は夢の中に現われた女神から、彼女を救うことができるのは自分だけだということを聞く。女神のいうとおり、邪悪な何者かのいる、いずみの夢の中へ出発する！

こういったシリアスなストーリーなわりに、ゲーム内容はけっこうライト。ブロック崩しのように、ボールをブロックに当てて消していく。プレイヤーは上下左右自由に移動しながら、落ちてくるすいかやメロン、お月さんなどのブロックを崩すのだ。

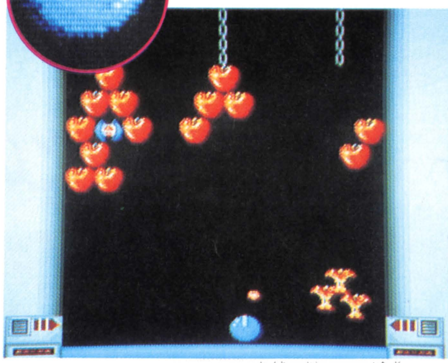




⬅これはイチゴのステージ。ガツボリかたまって落ちてくる。



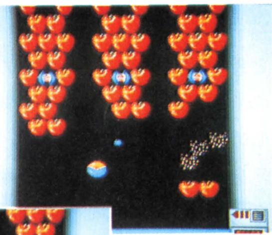
⬅すいかにボールを当てたら、割れて落ちてきちゃったよぉ！

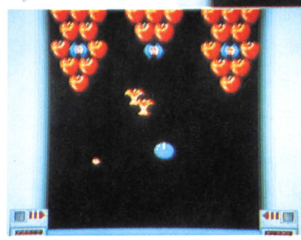


⬆クサリにつながれたブロックの根本を狙えば、一度にブロックを崩してしまえるのだ。ボールの角度を調節して狙おう。ただし、落ちてきたブロックに当たるとやられてしまう。

### 矢印を取れ

➡リンゴに囲まれた矢印を取れば、ブロック全体が、少し上がっていくぞ。





### 落ちるぞぉ

⬅矢印のまわりのリンゴを崩したけど、ボールが下に落ちそうなのだっ！



PCエンジン

# パワードリフト

アスミック　発売日未定　価格未定

## ド派手なレースを展開する!!

アーケードで大人気だった体感レースゲームの『パワードリフト』が、はやくもPCエンジンに移植されるぞっ！

まずは12人のドライバーの中から、自分の操作するキャラクターを選び出す。残りの11人が敵になるのだ。プレイヤーを決めたら、いよいよレーススタート！

プレイヤーは初め、4位からスタートする。コースを4周すればゴールイン！　上位3位までに入賞できれば、次のステージに進むことができるのだ。

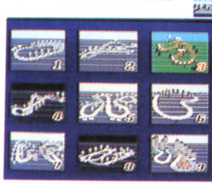
ステージは全部で9つあって、道に丸太が敷き詰められたステージ、白銀のステージ、ジェットコースターのように起伏の激しいステージなど、バラエティに富んでいる。




⬅グルリと丸く輪になった12人のドライバーたち。誰を選ぶ？




⬅急な上ぼり坂では、写真のように前が見えない。



### パワフルだぜ！




⬅ゴールすると、こんな大きな数字で順位を表示。




➡レーススタート！　画面右下の車がプレイヤーの車だ。まずは4位からの出発だけど、入賞は3位までだから、けっこう有利なのだ。




⬅ゲームオーバー画面。メタリックでとてもよい。

PCエンジン

# パラノイア

ナグザット　'90年２月発売　価格5800円

## キミは悪の心にうち勝てるか！

横スクロールのシューティングゲーム『パラノイア』の続報をお届けしちゃうよ!!

人間なら、だれでも心の中に善と悪の両面を持っているよね。『パラノイア』の舞台は、善と悪が戦う心の中の世界なのだ。キミは、善の心の象徴のファイターに乗り込んで、悪の心の象徴のモンスター軍団と戦うのだ。モンスター軍団の大親分は、悪魔アグリーだぞ。アグリーは、人間の心を悪で埋めつくそうとしている。断じて許してはならない。

キミの乗り込むファイターの武器は、レーザーショットとサテライト。サテライトとは、ファイターに装着する兵器のことで、電磁ビームを発射する武器にもなるし、敵の弾をはね返すバリアにもなるのだ。サテライトは、ときどき背景の次空が裂けて落ちてくるから、見つけたら絶対装着しよう。で、ファイターは最大２個までサテライトを装着できるぞ。

ステージ数は、６つ。どのステージも、人間の心の中の狂気を表現している。当然、バックを流れる背景のグラフィックも毒々しいし、襲って来るモンスターもどことなく異常な雰囲気なのだ。内臓にできた腫瘍のようなモンスターとか、攻撃すると鬼と女に顔を変える能面とか不気味なモンスターがいっぱいだ。最終面で待つ悪魔アグリーと戦うまでにキミの正気が保てるか!?　心配なのだっ!!

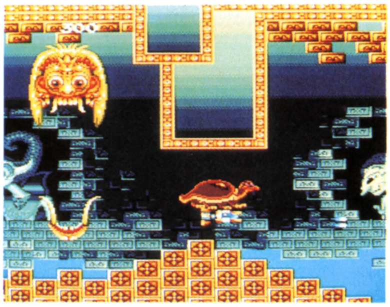





⬆ブヨブヨの気泡のかたまりが、多数登場。ファイターの行く手をさえぎるのだった!!

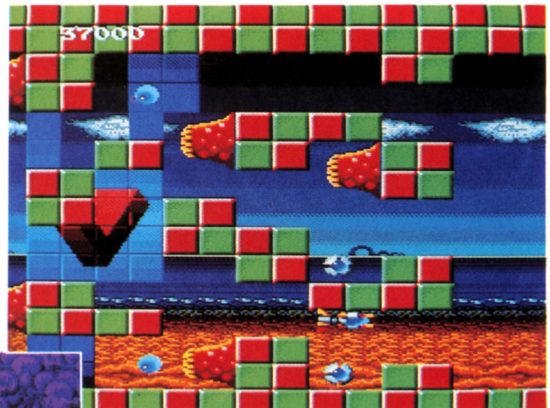



⬆昆虫の目玉のような弾丸を飛ばしながら、謎の物体が接近中だ。ま～さ～に、ゲロゲロ！



⬆このモンスターったら、東南アジアの石仏の顔みたい。大きく開けた口の中に、入るなよっ!!

## この色彩感覚ったら！




⬆まるで、ピカソの絵の中の世界のようなステージ。赤や緑のブロックに触ると、アウトだからね。注意せよ!!

## 幻想的すぎて!!



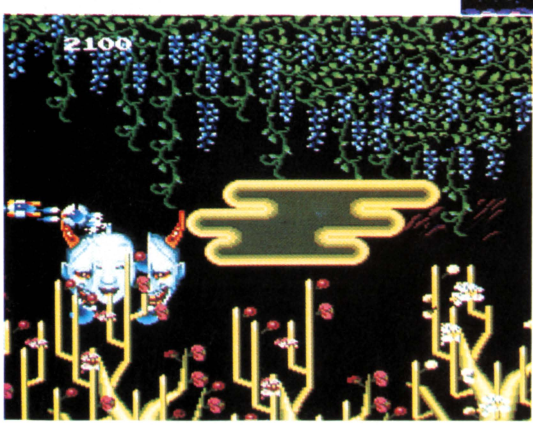

⬆たまには、味方も登場。あるモンスターを助けると、蝶の大群がキミのかわりに戦ってくれるぞ。

## これは悪い夢なのか!?

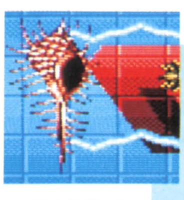




⬇ステージ２のラストに登場するボスキャラ。上下の骨も、ボスの体の一部だからね！



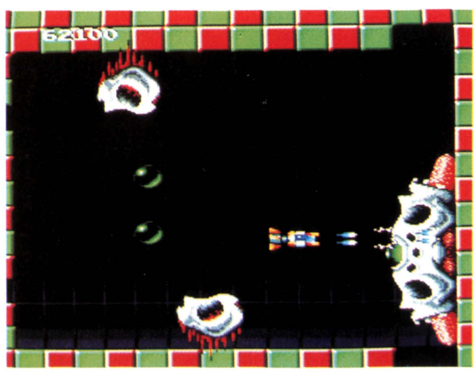

⬆鬼の顔をした能面のモンスターを攻撃！　能面が割れたらっ!?



⬅巨大なさざえが襲って来たぞ。サテライトで攻撃を加えるのだ！



➡こいつが、また憎らしいんだよね。チッ、チッ、チッだってさ！



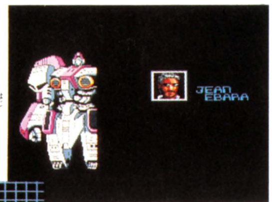

※画面は開発中のものです。

PCエンジン

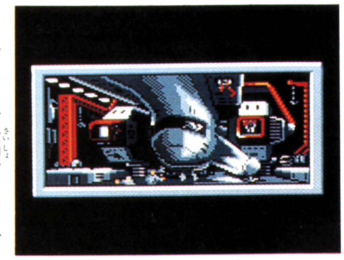
# 飛装騎兵カイザード

メサイヤ(NCS)　'90年2月発売　6200円

## 地球外文明との初の戦闘は!?




➡ゲームが始まる前に、機動メカと乗務員を紹介!



➡アルテアは、最初、ドックで調整中だ。動けないのだ。

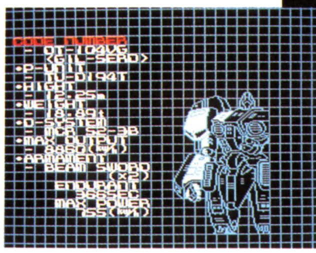
メサイヤ(NCS)の『飛装騎兵カイザード』は、未来の地球を舞台にしたSFシミュレーションゲームなのだ。

22世紀、人類は太陽系の全惑星を植民地にしていた。ところが、太陽系外から人類型の生命体が現われて、惑星を侵略し始めたのだ。人類は惑星から撤退を重ねて、ついに人類に残された惑星は地球だけとなってしまった。人類の最後の望みは、戦闘部隊SERDを乗せた機動要塞空母アルテアだけなのだ。

キミの目的は、アルテアの艦長となって異星人を撃退することなのだ。SERD部隊には、7名の戦闘要員がいて、戦闘要員はそれぞれ職業や性格がバッチリ設定されている。無線係のカワイイ女の子がいたり、血気盛んな機動メカ戦闘員がいたりする。キミは、艦長として彼らの性格や特性を把握しつつ、指令を出さなくてはならない。

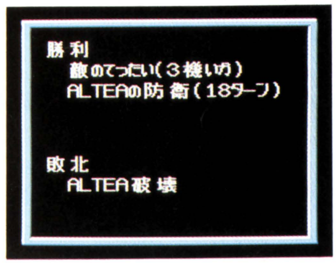
戦闘は、敵めがけてコマ(SERD部隊の兵器のことね)を進めていって、敵と隣接すると戦いが始まるタイプ。シミュレーションゲームで、おなじみのやつだ。SERD部隊の面々は、キミが指令を出すと、設定された性格にもとづいて気の利いたセリフを吐いてくれる。ロボットアニメみたいなのだ。

シナリオは、全部で10。すべてを攻略して、人類に太陽系を取り戻してくれっ!!






⬅機動メカの性能を紹介中だ。イカスでしょ!?　アニメ世代に受けるぞ!!




⬅シナリオ一の勝利条件は、アルテアを敵から守ることだよ。

## スピード感たっぷり!!

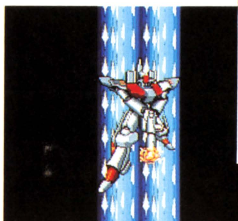
➡敵が何か言ってるね。こういう演出が、うれしいのだ。







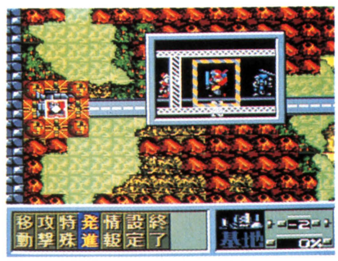
➡おねーさんから、無線で情報が入ってくる。緊張してくる!



⬆行けっ～!　こちらの攻撃だぞ。命中か!?



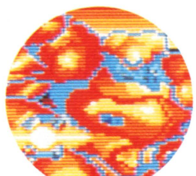

➡命中だ!　ヒットポイントが下がっている。




⬅機動メカを出撃させるぞ。さて、どいつを出すかが問題だ!

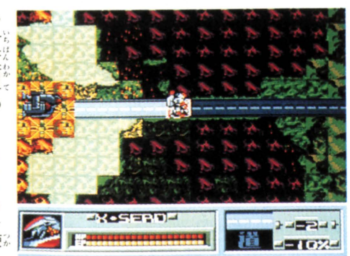
⬇フィールド上の明かるいところが、キミの移動できる範囲なのだっ!!

## 敵部隊を壊滅せよっ!!

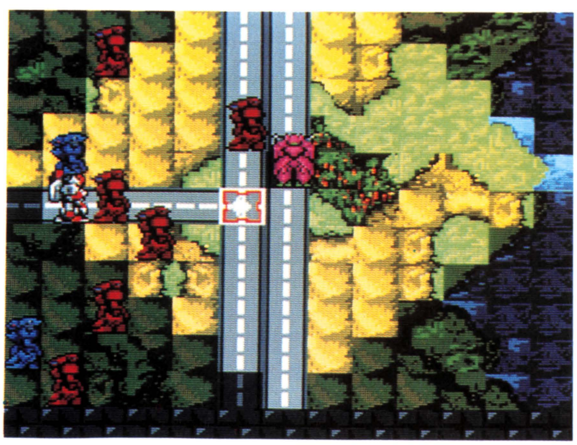




⬆紫のメカには、注意!　速いぞ!




➡一番若手のX-SARDを使うことにする。移動力は、6ね。






⬆敵の青い戦闘メカは、はっきり言ってザコだよ。キミの敵ではないはずだ。




⬅敵の偵察部隊が、アルテアに迫る!　これは、ドラマだぜ!!

※画面は開発中のものです。

# 発売日スケジュール表

## ファミコン

### 11月発売のソフト

| 発売日 | ソフト |
|---|---|
| 10日 | ○V' BALL<テクノスジャパン><br>5900円/カートリッジ |
| 10日 | ○ダンジョン&マジック<ナツメ><br>6500円/バックアップカートリッジ |
| 14日 | ○遊遊記(後編)<任天堂><br>2600円[込]/ディスクカード |
| 17日 | ○忍者COP サイゾウ<九娯貿易><br>5900円/カートリッジ |
| 17日 | ○激突!四駆バトル<アイレム><br>4800円/カートリッジ |
| 24日 | ○リュッター<アテナ><br>500円[込]/ディスクライター書き換え |
| 24日 | ○寺尾のどすこい大相撲<ジャレコ><br>5900円/カートリッジ |
| 24日 | ○コズミック・イプシロン<アスミック><br>6500円/カートリッジ |
| 24日 | ○ベガスコネクション<シグマ商事><br>9600円/カートリッジ |
| 25日 | ○ゴルフッ子オープン<タイトー><br>5900円/カートリッジ |
| 30日 | ○スクウェアのトム・ソーヤ<スクウェア><br>6500円/バックアップカートリッジ |

### 12月発売のソフト

| 発売日 | ソフト |
|---|---|
| 1日 | ○コンフリクト<ビック東海><br>6200円/カートリッジ |
| 1日 | ○遊遊記(後編)<任天堂><br>500円[込]/ディスクライター書き換え |
| 1日 | ○未来戦史ライオス<パック・イン・ビデオ><br>6300円/バックアップカートリッジ |
| 1日 | ○ホステージ<ケムコ><br>5900円/カートリッジ |
| 1日 | ○TAO〜道〜<バップ><br>5500円/カートリッジ |
| 8日 | ○新・里見八犬伝<東映動画><br>6200円/バックアップカートリッジ |
| 8日 | ○タイトーチェイス H.Q.<タイトー><br>5900円/カートリッジ |
| 8日 | ○ぼっくんモグラー<アイ・ジー・エス><br>6900円/カートリッジ(専用コントローラー付き) |
| 8日 | ○おそ松くんバックトゥザミーの出っ歯の巻<新正工業・バンダイ><br>5800円(予価)/カートリッジ |
| 9日 | ○スーパースタープロレスリング<ポニーキャニオン><br>5900円(予価)/カートリッジ |
| 15日 | ○トップガンデュアルファイターズ<コナミ><br>6000円/カートリッジ |
| 15日 | ○スウィートホーム<カプコン><br>6500円/バックアップカートリッジ |
| 15日 | ○アバドックス<ナツメ><br>5800円/カートリッジ |
| 15日 | ○フリップル<タイトー><br>3900円/カートリッジ |
| 15日 | ○神仙伝<アイレム><br>6300円(予価)/バックアップカートリッジ |
| 15日 | ○激闘スタジアム!!<テクモ><br>5500円/カートリッジ |
| 15日 | ○かってにシロクマ<CBS・ソニー><br>5900円/カートリッジ |
| 18日 | ○I love ソフトボール<ココナッツジャパン><br>6500円/カートリッジ |
| 19日 | ○ファミコン野球盤<エポック社><br>6200円/バックアップカートリッジ |
| 19日 | ○エモやんの10倍プロ野球<ヘクト><br>9700円/バックアップカートリッジ |
| 19日 | ○ファミスタ' 90<ナムコ><br>5800円/バックアップカートリッジ |
| 19日 | ○クォーターバックスクランブル<ポニーキャニオン><br>5900円(予価)/カートリッジ |
| 22日 | ○マッピーキッズ<ナムコ><br>5800円/カートリッジ |
| 22日 | ○悪魔城伝説<コナミ><br>6500円/カートリッジ |
| 22日 | ○イメージファイト<アイレム><br>6500円(予価)/カートリッジ |
| 22日 | ○TM NETWORK ライブインパワーボール<EPIC・ソニー><br>6200円(予価)/カートリッジ |
| 23日 | ○中国雀士ストーリー・東風<ナツメ><br>5800円/カートリッジ |
| 23日 | ○ヘラクレスの栄光IIタイタンの滅亡<データイースト><br>5900円/バックアップカートリッジ |
| 27日 | ○スーパーラグビー<T.S.S><br>5900円/カートリッジ |
| 中旬 | ○ザ・マネーゲームII〜兜町の奇跡<ソフエル><br>5800円/カートリッジ |
| 中旬 | ○ファイナル・シュート<徳間書店><br>4900円(予価)/カートリッジ |
| 下旬 | ○バットマン<サン電子><br>6200円/カートリッジ |
| 下旬 | ○ダブルドラゴン2<テクノスジャパン><br>5900円/カートリッジ |
| 下旬 | ○アドヴェンチャーズ オブ ロロ<HAL研究所><br>4900円/カートリッジ |
| | ○名門!多古西応援団<アスミック><br>6500円/カートリッジ |
| | ○ピンボールクエスト<ジャレコ><br>5600円/カートリッジ |
| | ○ザ・ロードオブ・キング<ジャレコ><br>5600円/カートリッジ |
| | ○メタルクラッシャー アーディス <アスク講談社><br>価格未定/ディスクカード |
| | ○麻雀(仮題)<徳間書店><br>5800円/カートリッジ |

### '90年1月発売のソフト

| 発売日 | ソフト |
|---|---|
| 5日 | ○がんばれゴエモン外伝 きえた黄金キセル<コナミ><br>6980円/バックアップカートリッジ |
| 下旬 | ○幻獣創世紀<ニチブツ><br>5500円(予価)/バックアップカートリッジ |
| | ○陣取りアクションゲーム グリッドグラバー<ジャレコ><br>5500円/カートリッジ |
| | ○ドラゴンクエストIV導かれし者たち<エニックス><br>8500円/バックアップカートリッジ |
| | ○わんぱくダック夢冒険<カプコン><br>5800円/カートリッジ |

### '90年2月発売のソフト

| 発売日 | ソフト |
|---|---|
| | ○アークティク<ポニーキャニオン><br>価格未定/カートリッジ |
| | ○デッドフォックス<カプコン><br>5800円/カートリッジ |
| | ○ロケットレンジャー<ケムコ><br>価格未定/カートリッジ |
| | ○バルダーダッシュ<データイースト><br>価格未定/カートリッジ |
| | ○ドラゴンユニット<アテナ><br>5800円/カートリッジ |
| | ○キャデラック<ヘクト><br>価格未定/カートリッジ |
| | ○悪魔くん 魔界の罠<バンダイ><br>5800円(予価)/カートリッジ |
| | ○ヘビーバレル<データイースト><br>価格未定/カートリッジ |

### '90年3月以降発売のソフト

| 発売日 | ソフト |
|---|---|
| 3月 | ○飛龍の拳III<カルチャーブレーン><br>価格未定/カートリッジ |
| 3月 | ○なんてったって!! ベースボール<サン電子><br>5900円/バックアップカートリッジ |
| 3月 | ○宇宙警備隊(仮題)<HAL研究所><br>5800円(予価)/カートリッジ |
| 3月 | ○ガンヘッド<バリエ><br>6500円/バックアップカートリッジ |
| 3月 | ○ベストプレープロ野球2<アスキー><br>6800円(予価)/バックアップカートリッジ |
| 3月 | ○ウィザードリィIII<アスキー><br>6500円(予価)/バックアップカートリッジ |
| 3月 | ○ドンドコドン<タイトー><br>価格未定/カートリッジ |
| 3月 | ○サンサーラ・ナーガ<ビクター音楽産業><br>価格未定/カートリッジ |
| 3月 | ○怒III<ケイアミューズメントリース><br>価格未定/カートリッジ |
| 3月 | ○もっともあぶない刑事<東映動画><br>価格未定/カートリッジ |
| 3月 | ○西村京太郎ミステリースーパーエクスプレス殺人事件<アイレム><br>価格未定/カートリッジ |
| 3月 | ○WITS<アテナ><br>価格未定/カートリッジ |
| 3月 | ○仮面の忍者花丸<カプコン><br>5800円/カートリッジ |
| 3月 | ○プレジデントの選択<ホット・ビィ><br>9800円/バックアップカートリッジ |
| 3月〜4月 | ○女神転生II<ナムコ><br>価格未定/バックアップカートリッジ |
| 3月〜4月 | ○ウルトラマン倶楽部2帰ってきたウルトラマン倶楽部<新正工業・バンダイ><br>6000円(予価)/カートリッジ |
| 3月〜4月 | ○チップとデールの大作戦<カプコン><br>5800円/カートリッジ |
| 4月 | ○迷宮島<アイレム><br>5800円(予価)/カートリッジ |
| 4月 | ○忍者龍剣伝II<テクモ><br>5900円/カートリッジ |
| 4月 | ○SDバトル大相撲・平成ヒーロー場所<バンプレスト><br>6300円(予価)/カートリッジ |
| 4月 | ○ゴッドスレイヤー<エス・エヌ・ケイ><br>7600円/バックアップカートリッジ |
| 5月 | ○いただきストリート 私のお店によってって<アスキー><br>6500円(予価)/バックアップカートリッジ |
| 5月 | ○影狼伝説<ピクセル><br>6200円/カートリッジ |
| 6月〜7月 | ○熱血高校ドッジボール部 サッカー編(仮題)<テクノスジャパン><br>5900円(予価)/カートリッジ |
| 7月 | ○シェラザード2<カルチャーブレーン><br>価格未定/カートリッジ |
| 7月 | ○KAGE<ナツメ><br>価格未定/カートリッジ |
| 7月 | ○ファイナルミッション<ナツメ><br>価格未定/カートリッジ |
| 7月 | ○超人ウルトラベースボール2(仮題)<カルチャーブレーン><br>価格未定/バックアップカートリッジ |
| 7月 | ○飛龍の拳シリーズ(仮題)<カルチャーブレーン><br>価格未定/カートリッジ |
| 7月〜8月 | ○ものまね四天王<パック・イン・ビデオ><br>6200円(予価)/カートリッジ |
| 7月〜8月 | ○川のぬし釣り<パック・イン・ビデオ><br>5900円(予価)/カートリッジ |
| 7月〜8月 | ○ステッド<ケイアミューズメントリース><br>価格未定/バックアップカートリッジ |
| 7月〜8月 | ○マイトアンドマジック<学研><br>価格未定/バックアップカートリッジ |
| 9月 | ○スーパーチャイニーズ3<カルチャーブレーン><br>価格未定/カートリッジ |

### 発売日未定のソフト

| 発売日 | ソフト |
|---|---|
| | ○スーパー魂斗羅<コナミ><br>価格未定/カートリッジ |
| | ○迷宮の達人 大迷路<エポック社><br>価格未定/カートリッジ |
| | ○イースII<ビクター音楽産業><br>価格未定/バックアップカートリッジ |
| | ○虹のシルクロード<ビクター音楽産業><br>価格未定/カートリッジ |
| | ○キャットランナー<ケムコ><br>価格未定/カートリッジ |
| | ○ファンタジー<ボーステック><br>価格未定/カートリッジ |
| | ○ザ・ゾンビ(仮題)<ホット・ビィ><br>価格未定/カートリッジ |
| | ○妖怪大戦(仮題)<ホット・ビィ><br>価格未定/カートリッジ |
| | ○星霊狩り<ハドソン><br>価格未定/カートリッジ |
| | ○魔獣都市ナーガ<アイレム><br>価格未定/カートリッジ |
| | ○坂本龍馬<東芝EMI><br>価格未定/バックアップカートリッジ |
| | ○歴史大冒険(仮題)<スコーピオンソフト><br>価格未定/ディスクカード |
| | ○キャプテン翼2<テクモ><br>価格未定/カートリッジ |
| | ○高校野球 栄冠は君に輝く(仮題)<インダクションプロデュース><br>価格未定/カートリッジ |
| | ○熱血野球小僧(仮題)<テクノスジャパン><br>価格未定/カートリッジ |
| | ○地理大冒険(仮題)<スコーピオンソフト><br>価格未定/ディスクカード |
| | ○ダンジョン放浪記<アスキー><br>価格未定/バックアップカートリッジ |
| | ○ホワイトカード<スコーピオンソフト><br>価格未定/ディスクカード |
| | ○キテレツ大百科<エポック社><br>5900円/カートリッジ |
| | ○ガデュリン<セタ><br>価格未定/カートリッジ |
| | ○メタルスレイダー グローリー<HAL研究所><br>価格未定/カートリッジ |
| | ○AD&D<ポニーキャニオン><br>価格未定/カートリッジ |
| | ○忍者らホイ!<アスキー><br>価格未定/バックアップカートリッジ |
| | ○白い鷹<インダクションプロデュース><br>価格未定/バックアップカートリッジ |
| | ○ローラーゲーム(仮題)<インダクションプロデュース><br>価格未定/カートリッジ |
| | ○魔神英雄伝ワタル・外伝<ハドソン><br>価格未定/カートリッジ |
| | ○エアーウルフ2<九娯貿易><br>価格未定/カートリッジ |
| | ○信長の野望・戦国群雄伝<光栄><br>価格未定/バックアップカートリッジ |
| | ○神界<東映動画><br>9600円(予価)/バックアップカートリッジ |
| | ○ビックリマン<ハドソン><br>価格未定/カートリッジ |
| | ○ドカベン(仮題)<カプコン><br>価格未定/カートリッジ |
| | ○熱血高校運動会<テクノスジャパン><br>価格未定/カートリッジ |
| | ○井崎脩五郎の競馬必勝学<イマジニア><br>価格未定/バックアップカートリッジ |
| | ○装甲騎兵ボトムズ<ハイスコアメディアワーク><br>価格未定/カートリッジ |
| | ○ディープダンジョンIV<アスミック><br>価格未定/バックアップカートリッジ |
| | ○シャンカラ 陰謀の惑星<アイ・ジー・エス><br>価格未定/バックアップカートリッジ |
| | ○ファイナルファンタジーIII<スクウェア><br>価格未定/バックアップカートリッジ |
| | ○パチ夫くん3(仮題)<ココナッツジャパン><br>価格未定/カートリッジ |
| | ○ビックリマンワールド<ハドソン><br>価格未定/バックアップカートリッジ |
| | ○ゲームパーティー<ココナッツジャパン><br>価格未定/カートリッジ |
| | ○ゴルゴ13第2章<ビック東海><br>価格未定/カートリッジ |
| | ○甲子園2<ケイアミューズメントリース><br>価格未定/カートリッジ |
| | ○帝都大戦<ポニーキャニオン><br>価格未定/カートリッジ |
| | ○孔雀王2<ポニーキャニオン><br>価格未定/カートリッジ |
| | ○獣王記<アスミック><br>価格未定/カートリッジ |
| | ○ミスタープロ野球<アスミック><br>価格未定/カートリッジ |
| | ○魔陀羅<コナミ><br>価格未定/バックアップカートリッジ |
| | ○シューティングゲーム(仮題)<カルチャーブレーン><br>価格未定/カートリッジ |

## PCエンジン

### 11月発売のソフト

| 発売日 | ソフト |
|---|---|
| 17日 | ○ニュートピア<ハドソン><br>5800円/Huカード |
| 22日 | ○大地くんクライシス<サリオ><br>6400円/Huカード |
| 24日 | ○麻雀学園 東間宗四郎登場<フェイス><br>7980円/Huカード |
| 24日 | ○ジャックニクラウス チャンピオンシップ ゴルフ<ビクター音楽産業><br>6200円/Huカード |
| 24日 | ○ぎゅわんぶらあ 自己中心派<ハドソン><br>5800円/CD-ROM |
| 29日 | ○バリバリ伝説<タイトー><br>6600円/Huカード |

### 12月発売のソフト

| 発売日 | ソフト |
|---|---|
| 1日 | ○U.S.A プロバスケットゲーム<エイコム><br>5600円/Huカード |
| 1日 | ○Mr. HELIの大冒険<アイレム><br>6700円/Huカード |
| 8日 | ○ブルファイト リングの覇者<クリーム><br>6300円/Huカード |
| 8日 | ○忍<アスミック><br>6800円/Huカード |
| 15日 | ○PC原人<ハドソン><br>5800円/Huカード |
| 21日 | ○イースI・II<ハドソン><br>7800円/CD-ROM |
| 22日 | ○コズミックファンタジー<日本テレネット><br>6780円/CD-ROM |
| 22日 | ○ヘビーユニット<タイトー><br>6600円/Huカード |
| 22日 | ○ナイトライダースペシャル<パック・イン・ビデオ><br>5800円/Huカード |
| 22日 | ○ROM ROM スタジアム<メサイヤ(NCS)><br>6200円/CD-ROM |
| 22日 | ○弁慶外伝<サン電子><br>6200円/Huカード |
| 22日 | ○レッドアラート<日本テレネット><br>6780円/CD-ROM |
| 23日 | ○F1トリプルバトル<ヒューマン><br>6300円/Huカード |
| 27日 | ○ヴォルフィード<タイトー><br>6600円/Huカード |
| 中旬 | ○サイドアームスペシャル<NECアベニュー><br>5800円/CD-ROM |
| 中旬 | ○これがプロ野球!' 89<インテック><br>5800円/Huカード |
| | ○スーパー大戦略PCエンジン(仮題)<マイクロキャビン><br>価格未定/CD-ROM |

### '90年1月発売のソフト

| 発売日 | ソフト |
|---|---|
| 26日 | ○タイトーチェイスH.Q<タイトー><br>6600円/Huカード |
| 26日 | ○ガイフレーム<メサイヤ(NCS)><br>5800円/Huカード |
| 中旬 | ○逐電屋藤兵衛<ナグザット><br>6700円/Huカード |
| 下旬 | ○麻雀刺客列伝 麻雀ウォーズ<ニチブツ><br>5400円/Huカード |
| 下旬 | ○北斗星の女<ナグザット><br>価格未定/CD-ROM |
| | ○スーパーダライアス<NECアベニュー><br>6800円/CD-ROM |

### '90年2月発売のソフト

| 発売日 | ソフト |
|---|---|
| 中旬 | ○飛装騎兵カイザード<メサイヤ(NCS)><br>6200円(予価)/Huカード |
| | ○ソル・ビアンカ<メサイヤ(NCS)><br>6200円/CD-ROM |
| | ○ニュージーランドストーリー<タイトー><br>価格未定/Huカード |
| | ○虎への道<ビクター音楽産業><br>価格未定/Huカード |
| 2月〜3月 | ○パラノイア<ナグザット><br>5800円(予価)/Huカード |

### '90年3月以降発売のソフト

| 発売日 | ソフト |
|---|---|
| 3月 | ○ヴェイグス<ビクター音楽産業><br>価格未定/Huカード |
| 3月 | ○ドロップロック ほらホラ<データイースト><br>価格未定/Huカード |
| 3月 | ○熱血高校ドッヂボールPC版外編(仮題)<ナグザット><br>5800円(予価)/Huカード |
| 3月 | ○謎のマスカレード<メサイヤ(NCS)><br>6000円(予価)/Huカード |
| 3月 | ○シティハンター<サン電子><br>6300円/Huカード |
| 3月 | ○ネクロスの要塞<アスク講談社><br>6800円/Huカード |
| 3月 | ○源平討魔伝<ナムコ><br>6800円(予価)/Huカード |
| 3月 | ○バルンバ<ナムコ><br>6800円(予価)/Huカード |
| 3月 | ○恐竜大図鑑<ビクター音楽産業><br>価格未定/CD-ROM |
| 3月 | ○キング オブ カジノ<ビクター音楽産業><br>価格未定/Huカード |
| 3月 | ○ODEO 808<メサイヤ(NCS)><br>価格未定/CD-ROM |
| 3月 | ○スペースインベーダー復活の日<タイトー><br>6600円(予価)/Huカード |
| 3月 | ○奇々怪界<タイトー><br>6600円(予価)/Huカード |
| 3月〜4月 | ○サイバーコア<アイ・ジー・エス><br>価格未定/Huカード |
| 3月〜4月 | ○シンドバット 地底の魔宮<アイ・ジー・エス><br>価格未定/Huカード |
| 3月〜4月 | ○サイコチェイサー(仮題)<ナグザット><br>5800円(予価)/Huカード |
| 3月〜4月 | ○ロードランナー(仮題)<パック・イン・ビデオ><br>価格未定/Huカード |
| 4月〜5月 | ○どらぼっちゃん<ナグザット><br>価格未定/Huカード |
| 6月 | ○ワールドビーチバレー<アイ・ジー・エス><br>価格未定/Huカード |

### 発売日未定のソフト

| 発売日 | ソフト |
|---|---|
| | ○サイレント デバッガーズ<データイースト><br>価格未定/Huカード |
| | ○初段一直線<ホームデータ><br>価格未定/Huカード |
| | ○ストライダー飛竜<NECアベニュー><br>価格未定/Huカード(PCエンジンSG用) |
| | ○大魔界村<NECアベニュー><br>価格未定/Huカード(PCエンジンSG用) |
| | ○スプラッターハウス<ナムコ><br>6800円(予価)/Huカード |
| | ○バットマン<サン電子><br>価格未定/Huカード |
| | ○アームドエフ<日本ソフト販売><br>6800円(予価)/Huカード |
| | ○ファードラウト ザ・ストーリー・オブ・ゼビウス<ナムコ><br>5800円(予価)/Huカード |
| | ○超絶倫人ベラボーマン<ナムコ><br>価格未定/Huカード |
| | ○スーパーバレーボール<ビデオシステム><br>価格未定/Huカード |
| | ○パワードリフト<アスミック><br>価格未定/Huカード |
| | ○ラビオ・レプス・スペシャル<ビデオシステム><br>価格未定/Huカード |
| | ○最後の忍道<アイレム><br>価格未定/Huカード |
| | ○ラストハルマゲドン(仮題)<ブレイングレイ><br>価格未定/CD-ROM |
| | ○アリスの夢冒険<フェイス><br>価格未定/Huカード |

黒字はカートリッジ、バックアップカートリッジ、青字はディスクカード、緑字はディスクライター書き換え（マニュアルは別売の場合があります）のゲームです。

| 発売日 | タイトル | 価格/媒体 |
|---|---|---|
| | ○幽霊君<アスク講談社> | 価格未定/Huカード |
| | ○アトミック・ロボキッド<ユーピーエル> | 価格未定/Huカード |
| | ○ブレードランド<日本ソフト販売> | 6800円(予価)/Huカード |
| | ○レインボーアイランド<NECアベニュー> | 価格未定/CD-ROM |
| | ○ダライアス<NECアベニュー> | 価格未定/Huカード |
| | ○アウトラン<NECアベニュー> | 価格未定/Huカード |
| | ○アフターバーナー<NECアベニュー> | 価格未定/Huカード |
| | ○ワードナの森<NECアベニュー> | 価格未定/Huカード |
| | ○サンダーブレード<NECアベニュー> | 価格未定/Huカード |
| | ○オペレーションウルフ<NECアベニュー> | 価格未定/Huカード |
| | ○桃太郎活劇<ハドソン> | 価格未定/Huカード |
| | ○桃太郎伝説<ハドソン> | 価格未定/Huカード |
| | ○J・B・ハロルドシリーズ<ハドソン> | 価格未定/CD-ROM |
| | ○桃太郎伝説II<ハドソン> | 価格未定/Huカード |
| | ○みつばち学園<ハドソン> | 価格未定/CD-ROM |
| | ○マニアックプロレス<ハドソン> | 価格未定/Huカード |
| | ○サイバーナイト<トンキンハウス> | 価格未定/Huカード |
| | ○青いブリンク<ハドソン> | 価格未定/Huカード |
| | ○BLODIA<ハドソン> | 4500円/Huカード |
| | ○バトルエース<ハドソン> | 価格未定/Huカード(PCエンジンSG用) |
| | ○魔動王グランゾート<ハドソン> | 価格未定/Huカード(PCエンジンSG用) |
| | ○デビル・クラッシュ<ナグザット> | 価格未定/Huカード |
| | ○ダウンロード<NECアベニュー> | 価格未定/Huカード |
| | ○倉庫番WORLD<メディアリング> | 価格未定/Huカード |
| | ○ボンバーマン<ハドソン> | 価格未定/Huカード |
| | ○BE BALL<ハドソン> | 価格未定/Huカード |
| | ○フォーメーション・サッカー ヒューマンカップ'90<ヒューマン> | 価格未定/Huカード |
| | ○TATSUJIN<タイトー> | 価格未定/Huカード |
| | ○キックボール<メサイヤ(NCS)> | 価格未定/Huカード |

## メガドライブ

| 発売日 | タイトル | 価格/媒体 |
|---|---|---|
| 11月18日 | ○フォゴットンワールズ<セガ> | 6000円/カートリッジ |
| 11月25日 | ○孔雀王II 幻影城<セガ> | 6000円/カートリッジ |
| 12月2日 | ○ザ・スーパー忍<セガ> | 6000円/カートリッジ |
| 12月9日 | ○TATSUJIN<セガ> | 6000円/カートリッジ |
| 12月14日 | ○マージャンCOP・竜<セガ> | 5500円/カートリッジ |
| 12月15日 | ○ヘルツォーク ツヴァイ<テクノソフト> | 6800円/カートリッジ |
| 12月16日 | ○ヴァーミリオン<セガ> | 8500円/バックアップカートリッジ |
| 12月23日 | ○ゴールデンアックス<セガ> | 6000円/カートリッジ |
| 12月23日 | ○カース<マイクロネット> | 6800円/カートリッジ |
| 12月 | ○TEL TEL 麻雀<サン電子> | 5800円/カートリッジ |
| '90年1月 | ○アトミック・ロボキッド<トレコ> | 価格未定/カートリッジ |
| '90年1月 | ○史上最大の倉庫番<メサイヤ(NCS)> | 5200円/カートリッジ |
| '90年1月 | ○TEL TEL スタジアム<サン電子> | 6500円/バックアップカートリッジ |
| '90年1月 | ○ズーム<セガ> | 5500円/カートリッジ |
| '90年2月 | ○ソーサリアン<セガ> | 7000円/バックアップカートリッジ |
| '90年2月 | ○スーパーリアルバスケットボール<セガ> | 6000円/カートリッジ |
| '90年2月 | ○重装機兵レイノス<メサイヤ(NCS)> | 価格未定/カートリッジ |
| '90年2月 | ○ニュージーランドストーリー<タイトー> | 価格未定/カートリッジ |
| '90年2月 | ○バットマン<サン電子> | 価格未定/カートリッジ |
| '90年2月 | ○バトレイバー<セガ> | 6000円/カートリッジ |
| '90年3月 | ○ウルトラマン<セガ> | 6000円/カートリッジ |
| '90年3月 | ○ゴーストバスターズ<セガ> | 6000円/カートリッジ |
| '90年3月 | ○ドリーム アイランド<セガ> | 6000円/カートリッジ |
| '90年4月 | ○火激<ホット・ビィ> | 価格未定/カートリッジ |
| '90年4月 | ○サイオブレード(仮題)<シグマ商事> | 価格未定/カートリッジ |
| '90年4月 | ○フェリオス<ナムコ> | 価格未定/カートリッジ |
| '90年4月 | ○インセクターX<ホット・ビィ> | 価格未定/カートリッジ |
| '90年4月 | ○ファンタシースターIII<セガ> | 価格未定/バックアップカートリッジ |
| '90年4月 | ○サイバーボール<セガ> | 価格未定/カートリッジ |
| 発売日未定 | ○ムーンダンサー<セガ> | 7000円/バックアップカートリッジ |
| 発売日未定 | ○スーパーモナコGP<セガ> | 価格未定/カートリッジ |
| 発売日未定 | ○ヘビーユニット<東宝> | 価格未定/カートリッジ |
| 発売日未定 | ○エアーダイバー<アスミック> | 6800円(予価)/バックアップカートリッジ |
| 発売日未定 | ○スーパーファンタジーゾーン<サン電子> | 価格未定/カートリッジ |
| 発売日未定 | ○オメガファイター(仮題)<トレコ> | 価格未定/カートリッジ |
| 発売日未定 | ○テトリス<セガ> | 5500円/カートリッジ |
| 発売日未定 | ○ギャラクシーフォース<セガ> | 価格未定/カートリッジ |
| 発売日未定 | ○パワードリフト<セガ> | 価格未定/カートリッジ |
| 発売日未定 | ○ターボアウトラン<セガ> | 価格未定/カートリッジ |
| 発売日未定 | ○モンスターレア<セガ> | 価格未定/カートリッジ |
| 発売日未定 | ○ゲイングランド<セガ> | 価格未定/カートリッジ |
| 発売日未定 | ○ラストサバイバー<セガ> | 価格未定/カートリッジ |
| 発売日未定 | ○ダイナマイトダックス<セガ> | 価格未定/カートリッジ |
| 発売日未定 | ○アウトラン3D<セガ> | 5500円/マークIII専用カートリッジ(3D対応) |
| 発売日未定 | ○ファイナルゾーンII<ウルフチーム> | 価格未定/カートリッジ |
| 発売日未定 | ○ファイナルブロー<タイトー> | 価格未定/カートリッジ |
| 発売日未定 | ○キューティ鈴木のリングサイドエンジェル<アスミック> | 価格未定/カートリッジ |
| 発売日未定 | ○DJボーイ<セガ> | 価格未定/カートリッジ |
| 発売日未定 | ○E-SWAT<セガ> | 価格未定/カートリッジ |
| 発売日未定 | ○レッスルウォー<セガ> | 価格未定/カートリッジ |
| 発売日未定 | ○クラックダウン<セガ> | 価格未定/カートリッジ |

## ゲームボーイ

| 発売日 | タイトル | 価格/媒体 |
|---|---|---|
| 11月24日 | ○パズルボーイ<アトラス> | 2980円[込]/カートリッジ |
| 11月28日 | ○ゴルフ<任天堂> | 2600円/バックアップカートリッジ |
| 12月10日 | ○パチンコタイム<ココナッツジャパン> | 3280円[込]/カートリッジ |
| 12月15日 | ○魔界塔士 SA・GA<スクウェア> | 3500円[込]/バックアップカートリッジ |
| 12月19日 | ○将棋<ポニーキャニオン> | 3400円[込]/カートリッジ |
| 12月22日 | ○キュービリオン<セタ> | 2980円[込]/カートリッジ |
| 12月中旬 | ○SELECTION<ケムコ> | 3090円[込]/カートリッジ |
| 12月下旬 | ○マスターカラテカ<新正工業> | 2900円(予価)[込]/バックアップカートリッジ |
| 12月下旬 | ○北斗の拳 凄絶十番勝負<東映動画> | 3500円[込]/カートリッジ |
| 12月 | ○てけてけ!アスミッくんワールド<アスミック> | 3090円[込]/カートリッジ |
| 12月 | ○平安京エイリアン<メルダック> | 価格未定/カートリッジ |
| 12月 | ○ピンボールパーティー<ジャレコ> | 2980円[込]/カートリッジ |
| '90年1月 | ○ネメシス<コナミ> | 3500円/カートリッジ |
| '90年2月 | ○対局連珠<トーワチキ> | 2900円/カートリッジ |
| '90年2月 | ○ポパイ<シグマ商事> | 価格未定/カートリッジ |
| 90年2月 | ○フラッピースペシャル<ビクター音楽産業> | 価格未定/カートリッジ |
| '90年2月 | ○デスボール<ケムコ> | 価格未定/カートリッジ |
| '90年2月 | ○プロディア<トンキンハウス> | 価格未定/カートリッジ |
| '90年3月 | ○レッドアリーマー 魔界村外伝<カプコン> | 3300円[込]/カートリッジ |
| '90年3月 | ○ロックンチェイス<データーイースト> | 価格未定/カートリッジ |
| '90年3月 | ○ベースボールキッズ<ジャレコ> | 3300円[込]/カートリッジ |
| '90年3月 | ○バットマン<サン電子> | 価格未定/カートリッジ |
| '90年4月 | ○SDガンダムSD戦国伝 国盗り物語<バンダイ> | 価格未定/カートリッジ |
| '90年4月 | ○サッカーボーイ<EPIC・ソニー> | 価格未定/カートリッジ |
| '90年4月 | ○ゴーストバスターズII<HAL研究所> | 3300円/カートリッジ |
| '90年4月 | ○フリップル<タイトー> | 3090円(予価)/カートリッジ |
| 発売日未定 | ○コスモタンク<アトラス> | 価格未定/カートリッジ |
| 発売日未定 | ○カードゲーム<ココナッツジャパン> | 価格未定/カートリッジ |
| 発売日未定 | ○ソーラーストライカー<任天堂> | 価格未定/カートリッジ |
| 発売日未定 | ○サイドポケット(仮題)<データーイースト> | 価格未定/カートリッジ |
| 発売日未定 | ○ぺんぎんくんWARS<アスキー> | 3090円[込]/カートリッジ |
| 発売日未定 | ○F-1 レース<任天堂> | 価格未定/カートリッジ |
| 発売日未定 | ○海戦ゲームNAVY BLUE<ユース> | 3400円(予価)/カートリッジ |
| 発売日未定 | ○爆裂戦士ウォーリア<エポック社> | 価格未定/カートリッジ |
| 発売日未定 | ○将棋(仮題)<セタ> | 価格未定/カートリッジ |
| 発売日未定 | ○かこむん蛇<ナグザット> | 価格未定/カートリッジ |
| 発売日未定 | ○スーパーチャイニーズ(仮題)<カルチャーブレーン> | 価格未定/カートリッジ |
| 発売日未定 | ○あやかしの城<セタ> | 価格未定/カートリッジ |
| 発売日未定 | ○パステル<ナツメ> | 価格未定/カートリッジ |
| 発売日未定 | ○デットヒートスクランブル<コピア システム> | 価格未定/カートリッジ |
| 発売日未定 | ○ワールドボーリング<アテナ> | 3090円[込]/カートリッジ |
| 発売日未定 | ○ギャザーズ(仮題)<ビック東海> | 価格未定/カートリッジ |
| 発売日未定 | ○パズルロード(仮題)<ビック東海> | 価格未定/カートリッジ |
| 発売日未定 | ○スペースインベーダー<タイトー> | 価格未定/カートリッジ |
| 発売日未定 | ○ドラゴンスレイヤー<エポック社> | 価格未定/カートリッジ |
| 発売日未定 | ○クイックス<任天堂> | 価格未定/カートリッジ |

## リンクス

| 発売日 | タイトル | 価格/媒体 |
|---|---|---|
| 11月20日 | ○CALIFORNIA GAMES<アタリジャパン・ムーミン> | 4300円/ゲームカード |
| '89年内 | ○ELECTRO COP<アタリジャパン・ムーミン> | 4300円/ゲームカード |
| '89年内 | ○The Gates of Zendocon<アタリジャパン・ムーミン> | 4300円/ゲームカード |
| '89年内 | ○GEM QUEST(仮題)<アタリジャパン・ムーミン> | 4300円/ゲームカード |
| '89年内 | ○MONSTER DEMOLITION(仮題)<アタリジャパン・ムーミン> | 4300円/ゲームカード |
| '89年内 | ○BLUE LIGHTNING<アタリジャパン・ムーミン> | 4300円/ゲームカード |

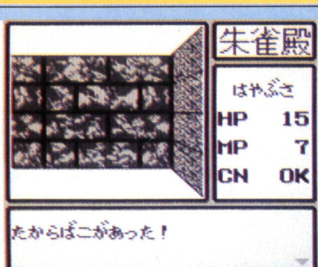
●こんにちは、万里子です。今週も新作ニュースがいっぱい。さっそく、紹介していきますね。

●まずは、セガさんからメガドライブ用の新作ゲームのニュースです。大人気の『ファンタシースター』の第3弾を開発中とのこと。詳しいニュースが入りしだい、お伝えしていきますね。

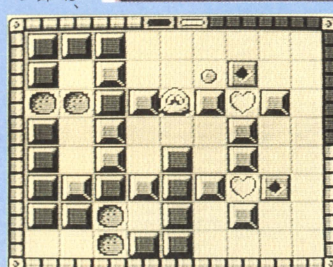
●つぎは、カルチャーブレーンさんから。今までにはなかったタイプのシューティングゲームを製作中だそうです。どんなシューティングゲームなのか、万里子も早く知りたいな。

●最後は、任天堂さんから新作のニュースを1本。アーケードで大人気だった『QIX』のゲームボーイ版を発売します。対戦プレイがどのように導入されるかが楽しみですね。

●では、また。（森下万里子）




➡セタのゲームボーイ用の新作は、『あやかし』。室町時代の日本を舞台にした3D迷路タイプのRPG。



⬅アクションパズルゲーム『デスボール』は、ケムコのゲームボーイ用の新作。反射して跳ねるボール避けながら、ハートを集めろ！

## 謎のゲーム 未確認情報



※価格の後に[込]マークがついているものは消費税込みの商品価格、価格のみを表記しているものは消費税別の商品価格です。

# CALENDAR 1989 11/5~12/2

黒:カートリッジ
青:ディスクカード
緑:ディスクライター書き換え
黄:PCエンジン
赤:セガ
紫:ゲームボーイ

| SUN | MON | TUE | WED | THU | FRI | SAT |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 5<br>NOV. | 6<br>●御存知 弥次喜多珍道中 | 7<br>MSXマガジン<br>12月号発売 | 8 | 9 | 10<br>ファミコン通信<br>24号(11月24日号)発売<br>●V'BALL<br>●ダンジョン&マジック | 11 |
| 12 | 13 | 14<br>●遊遊記(後編) | 15 | 16 | 17<br>LOGiN<br>23号発売<br>●忍者COP サイゾウ<br>●激突! 四駆バトル<br>●ニュートピア | 18<br>●フォゴットンワールズ |
| 19 | 20 | 21 | 22<br>●大地くんクライシス | 23 | 24<br>ファミコン通信<br>25号(12月8日号)発売<br>★リュッター<br>●寺尾のどすこい大相撲<br>●コズミック・イプシロン<br>●ベガスコネクション<br>●チャンピオンシップ ゴルフ<br>●ぎゅわんぶらあ 自己中心派<br>●麻雀学園<br>●パズルボーイ | 25<br>●ゴルフッ子オープン<br>●孔雀王Ⅱ 幻影城 |
| 26 | 27 | 28<br>●ゴルフ | 29<br>●バリバリ伝説 | 30<br>●スクウェアのトム・ソーヤ | 1<br>DEC.<br>LOGiN<br>24号発売<br>★遊遊記(後編)<br>●コンフリクト<br>●未来戦史ライオス<br>●ホステージ<br>●TAO～道～<br>●U.S.A. プロバスケットゲーム<br>●Mr. HELIの大冒険 | 2<br>●ザ・スーパー忍 |

11 NOVEMBER

| WED | THU | FRI | SAT | SUN | MON | TUE | WED | THU | FRI | SAT | SUN | MON | TUE | WED | THU | FRI | SAT | SUN | MON | TUE | WED | THU | FRI | SAT | SUN | MON | TUE | WED | THU |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 |

12 DECEMBER

| FRI | SAT | SUN | MON | TUE | WED | THU | FRI | SAT | SUN | MON | TUE | WED | THU | FRI | SAT | SUN | MON | TUE | WED | THU | FRI | SAT | SUN | MON | TUE | WED | THU | FRI | SAT | SUN |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 |

# アンケートはがき大公開

## こんな記事が読まれている!!

ファミ道楽も、決して不人気ではないようだ

今週はアンケートはがき大公開の第2弾! 10月19日に届いた22号のアンケートはがきの中から地方別に選んで掲載するぞ。

まず1発目は北海道。札幌の山根正士だ。ラッキーだね。500ガバス送るからね。で、最初に読むのはTOP30とクロスレビュー。面白かったのはファミスタ'90、町内会、ゲーム帝国、はまり道、大トロ倶楽部。ゲームは1日2時間、ゲームに使うお金は1ヵ月5千円以上。欲しいゲームは女神転生。

次は東北。青森の森田啓勝。最初に読むのは新着とTOP30。面白かったのは、FFⅢ、ドラゴンボール、ビデ通、新着、銀はがし。ゲームは1日2時間、ゲームに使うお金は500円以下。欲しいゲームはドラクエⅣ。

関東ね。埼玉の大野幸一。最初に読むのはしあわせのかたちと緊急速報。面白かったのはTOP30、ファミスタ'90、ドラクエ情報局、エクスプレス、しあわせのかたち。ゲームは1日2時間、ゲームに使うお金は1ヵ月3千円。欲しいゲームはファミスタ'90。

次は中部。福井の山根範子だ。最初に読むのは町内会としあわせのかたち。面白かったのは町内会、新着、はまり道、ニューズクラブ、しあわせのかたち。ゲームは1日3時間、使うお金はゼロ。欲しいゲームはソル・ビアンカ。

関西。大阪の辻野潤。最初に読むのは銀はがしと新着。面白かったのはクロスレビュー、ゲームボーイスカウト、ドラクエ情報局、銀はがし、マルサの女。ゲームは1日1時間、ゲームに使うお金はゼロ。欲しいゲームはドラキュラ伝説。

中国だ。島根の安達正文。最初に読むのは、クロスレビューと新着。面白かったのはTOP30、クロスレビュー、インプレ、FFⅢ、イースⅢ。ゲームは1日1時間、ゲームに使うお金は5千円以上。欲しいゲームはSA・GA。

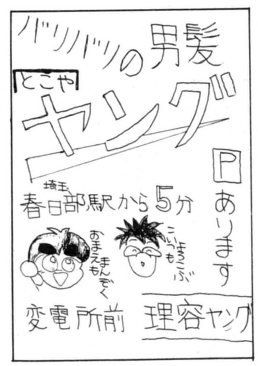
四国。愛媛の中浦良介。最初に読むのは禁断の秘技とファミ道楽。面白かったのはクロスレビュー、ゲームボーイスカウト、町内会、銀はがし、禁断の秘技。ゲームは1日2時間、ゲームに使うお金は3千円。欲しいゲームはSA・GA。

最後に九州。鹿児島の有馬淳一。最初に読むのはTOP30とクロスレビュー。面白かったのはファミスタ'90、FFⅢ、エクスプレス、どんどこ、PCエンジンスペシャル。ゲームは1日3時間、ゲームに使うお金は3千円、欲しいゲームはアウトラン。

いやあ、読者さんによって、かたよりがあるなあ。ということで、はがき公開第3弾も楽しみにね。

ファミ道楽

発行所　東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
株式会社アスキー　ファミ道楽編集部
電話(03)406-7166
郵便振替口座東京4-161144


## 編 道楽通信

●今週は、編集部内でケガ人が続出なのだ。年末進行&PCエンジン通信増刊号発売を前にして、なんともイヤーなムードになったね。というわけで、リタイア1人目は浜村通信。3年前に「100人に1人の健康体」と医者から絶賛されたにもかかわらず、今回の不祥事。連日の暴飲暴食で、とうとう体を壊してしまったらしいね。胃と腸に異常ありで、なんと2日間の人間ドッグ入り&精密検査ってやつだ。

—で、やっぱりお酒とかタバコとかはダメなわけ?

「そう。でも僕のバアイはお酒を飲んでるときしか、タバコを吸わないからね」

—でも、油モンとかもある意味でアウトなんでしょ。

「そう。カレーが食べられないってのがショック!」

—じゃあ、今年いっぱいカラオケもダメなんだ?

「うーん。まいるよなあ」

でもって、リタイア2人目は、これも健康には自信があったはずのファミ坊。なんと道で転んで、足首の軟骨に亀裂が入ってしまったそうだ。全治3週間だって。

—なんか老人みたいね。

「そうなの。みんなに笑われるんだよね。スポーツしてたんならともかく、普通の道を歩いててだもんね。ちょっと左下がりになってる道で、工事のあとのデコボコもけっこうあったんだけど、でもまいるよなあ」

—でも、普通に生活するぶんには支障ないんでしょ。

「そんなことないよ。和式のトイレとか階段とか、けっこうつらいものがある」

こうなると、健康体なのは水野店長だけって感じだね。

●その水野店長のスキー用具購入騒動の続報なのだ。

「この前お茶の水のお店に見に行ったの。でも、ディスコに着ていくようなチャラチャラしたやつばっかりなんだよね。もっとシンプルでオシャレっぽいやつがあってもいいと思うんだけどなあ。進行の樹村さんちが目白の駅前で"銀嶺"ってスポーツ店をやってんだけど、輸入モンならシンプルでいいのがあるってハナシだから、今度の日曜でも覗いて見ようかなってとこ」

なるほどね。こりゃなかなか手こずりそうな感じだな。

●自動車事故が多いことで有名な南青山6丁目交差点で、またまた事故があったのだ。だいたい1ヵ月に一度のペースだね。でもって、事故ったのは、マセラーティのビトゥルボ425iオープンで時価635万円。なんでもスピンしながら、木村屋さんの前の止まってたトラックに激突したらしい。で、傑作なのは小島ファミティの約5メートル前方に、愛車プレリュードを駐車していたのだ。本来なら巻き添えになるところを、悪運が強いというか何というか。そういえば、1年ほど前のベンツとBMWとスターレットの3重衝突のときも、道路の向かい側に駐車していた実績がある。二度目の強運ってやつだね。

## 第4回 銀はがしRPG当選者発表

そろそろ銀はがしRPGも大詰め。2回当たるのはムリとしても、1回ぐらいは当たってみたいもんだよね。がんばれっ!!

●1万円コース
神奈川県　杉山智恵
大阪府　多田俊介
山形県　石澤尚之
愛知県　鈴村崇文
宮城県　早川明彦
他25名

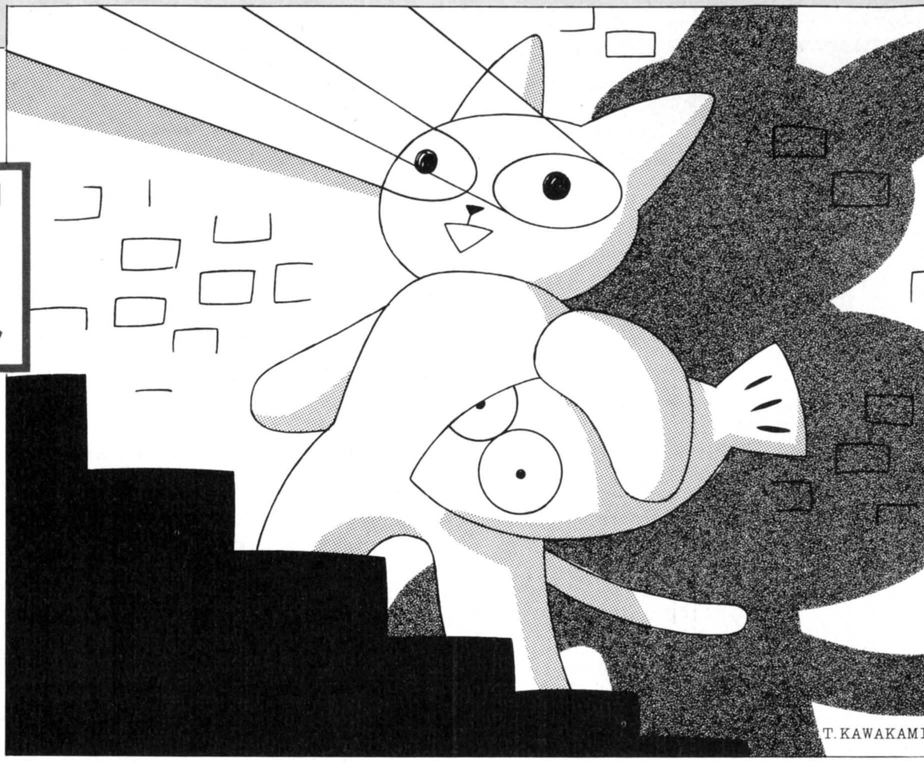
●7千円コース
大阪府　足立仁志
千葉県　増田仁志
埼玉県　飯島将人
福岡県　上野誠治
栃木県　久我臣仁
他25名

●5千円コース
富山県　横堀成昭
岡山県　坂本貴士
福岡県　日掛秀徳
他27名

●千円コース
茨城県　小松喜明
島根県　小笹伸
愛知県　岩脇一智
他97名

●テレカコース
愛知県　大島克仁
沖縄県　喜多村竜
他98名

# ファミコン通信 でんごんばん 伝言板 LETTERS




**今週のボツはがきは、ナゼか知らぬが下ネタが多かった。これがけっこうおもしろいでやんの。でも、おゲレツだから載せませんでした。ベェ。**

身近だったタラちゃんが、お姉ちゃんだったワカメちゃんが、お兄ちゃんだったカツオちゃんが最近ではかわいいお子さんたちだと思えるようになり、なんだかしんないけど、隣のミツコさんの年まで通り越しちゃって……。な〜んかどんどん年を取る。

（千葉県　ミッキー）

人生には、年を取ると共にさまざまなドラマが巻き起こる……かどうかはよく知らないけどさ、もしもサザエさんたちが実在してたら、ぜーったいに人生に飽きてると思うな。カツオちゃんなんか、友だちは中島くんだけ。で、ここ20年くらいは、野球でしか遊んだことがない。イクラちゃんなんか、とーぶん「ハ〜イ！」ってセリフしか言えないぞ。

変わりばえのない毎日の連続。これはとても耐えられませんな。電気製品はいつも最新式に買い替えてるみたいなんだけど……(?)。

磯野家問題対策研究会にも属す編集者

今すごく悩んでいるのです。それは結婚のことです。私の名前は、"まり"なので、小田さんと結婚すると"おだまり！"になっちゃうんです。そんだけじゃありません。

水田さんとなら"みずたまり"、日田さんとなら"ひだまり"、いないかと思うけど加田さんとなら"かたまり"です。

なるべくそういった名字の人とのおつき合いは避けようと思いますが、もしもゾッコンラブしちゃった人が、小田って名前だったらどうしようかと思って夜も眠れません。

（埼玉県　まりーん）

ふーっ。……ヤレヤレ。その、お前さんが言ってる、"ゾッコンラブ"な人が目の前に現われて、もしもその人が小田とか水田とかって名前だったときにもう一度はがきくれよな。

まったく女の子ってのは、どーして起きてもいないような事態を心配するんだろーね。それも恋愛に関してだけ。

オトメチックっつーヤツ？　まあ、そこが女の子らしくっていいといえばいいけどさ。

ところで、"戸土之津"とかいう名字のヤツどっかにいねーかな。いたらこの子とムリヤリ見合いさせちゃうんだけどなー。カハハ。

つき合ってらんない編集者

スーパーでテレホンカードを買おうとして、男の店員さんを呼んだ。そして、カードを選んで渡したら、店員さんがいくら探してもカバーが見つからない。そこで、その店員さんはイヤな顔ひとつもせずに自分の財布を取り出し、その中に入っていたカバーを私に渡してくれた。

やさしい店員さん、また買い物に行くからね。　　（岡山県　マジなはがき　16歳）

おお、心温まるはがきだなあ。よーし、私が今すぐ岡山まで行って、そのスーパーのテレホンカード全部買っちゃる！　もちろんウソ。　　テレカは買ったことない編集者

この前、ある駅の近くで、ヘンなおっさんが私服警官らしきふたりに取り押さえられていたんです。ぼくは足を止め、しばらく見ていました。しばらく観察してたら、私服警官らしき人は、ヘンなおっさんに向かって「吐け！」とか言ってて、まるでテレビを見てるみたいでした。

ぼくは、"かっこいいじゃーん"と思って、どうしてもその警官に触りたくなりました。それで、気づかれないように近づいていってそっと触りました。できるだけ気づかれずに触ったつもりだったけど、やっぱりバレちゃって、あとでその警官にムチャクチャ怒られました。

ぼくって、関心のあるものにすぐ触りたくなってしまうんです。最近も、道を歩いているかわいい娘に、すれちがいざまでちょっと触れてしまったんです。ああ、ぼくはこのま

ま、チカンになってしまうのでしょうか？
どうしようかと、日々悩んでいます。

（茨城県　ウッキー　15歳）

日本人は〝触る〟という行為に対して、とても神経質な態度を取る民族だもんな。でも、興味のわいたモノに触れてみたいっていう気持ちは、誰の心にでもあるんじゃないか。オレだってあるもの。キミの場合は、それが他の人よかちょびっと旺盛だったってことかな。でもこのままじゃやっぱりヤバイんでないの？　なんとかして直さなくっちゃね。

で、考えたんだけど、ショック療法として〝女の子へのあくなきタッチ〟っつーのはどーだ？　まあ聞いてくれ。

女の子に会うたびに、とりあえず手当たり次第に触る。触りまくる。当然、「何すんの！　バシッ!!」だ。いつしか頬もプーックリと腫れあがり、体のほうが「これはやってはイカンこと」と自然に覚えるのだ。推測だけど。

それまでは少し痛いけど、実にラッキーな触感が堪能できるんだからヨイではないの。

あ、あとで何人触れたか報告してくれ。ほんじゃ。　　ちょっぴりうらやましい編集者

突然ですが、ぼくはツインテールが好物です。あの、まったりとした、それでいてしつこくなく、マシュマロのような舌ざわり。しかも、食べ残したものを水槽に入れると泳いでしまう!!

しかし、ツインテールをキライどころか、存在を知らない人がこの世の中にはたくさんいる。カナシイ……。

（神奈川県　花鳥風月・風の舞　15歳）

お前はグドンか！　……って、広く大衆に受け入れられない怪獣ネタはやめろって。ボクが怪獣オタクだってバレちゃうだろーが。

ツインテールの目が今でもコワイ編集者

ぼくは思ったことをスナオに言えなくて困っています。

この前、ファミ通におたよりが採用されました。そのあとしばらくして、友だちから電話がかかってきて、「やったじゃん」と言われたとき、本当は〝超うれしかった〟のに、「あっ、そう。それで？」なーんて気のないコトを言ってしまいました。

こんなぼくは、どうしたらスナオになることができるのでしょうか。

（埼玉県　北斗の男　13歳）

血と汗がにじむような努力の果てにこぎ着けたゲームのエンディング。本当は跳び上がって喜びたい気持ちなのに、周囲の「やるじゃん」、「スゲェーな」の声に〝いつものこと〟みたいな態度を取る私。嗚呼悲しや。

だから私に聞くなっつーの。でもさ、とりあえずはその友だちに、「あのとき、本当はうれしかったんだけど、なんだかテレくさくってさー」と〝スナオに〟バラしちゃうのがとりあえずの近道と見た。　　ヒネてる編集者

書店に並んでいる、アイドル雑誌の水着の表紙には大して気持ちが動かない。だけど、道端に落ちているヤツだと妙にエロチックに感じてしまうのはなぜなんだろう？

（東京都　かじ屋の政、見参！　14歳）

あっ、オレもオレもオレもオレも。田舎にいたころ、そういうことあった。ナゼなんだろう？　不思議だよね。

とりあえずナゼかはわかんないけど、こういうことがあるってわかると、人生が楽しくなってくるから不思議だ。ン、そんなたいそうな問題じゃないって？　そんなことはない。

ここはひとつ、みんなでエロチシズムのなんたるかを、一緒に、マジメに考えてみようではないか。　　大げさな編集者

最近、〝地球からなくなってしまうもの、どっちを選ぶ!?　すべての女性とすべてのゲーム〟という究極の選択に迷ってます。

Kさんならどっちにしますか？　教えてくれ。いや、ください。

（静岡県　影山直樹　15歳）

ゲームはまた新しいのをみんなでワイワイ作ればいいけど、女性がいなくなったら新しい女性（もちろん男性も）は作れない。よってゲームの負けだ。

とゆーのが、ボクの答えだ。影山、わかった？　わかってくれ。いや、ください。

珍しくマジメに答えてる編集者K




私もスケベには自信がある。来る下ネタは拒まぬから、「掲載されなくってもいい」というキミは、過激な下ネタをガンガン送ってきてみ。野郎だけで読んでおゲレツに笑っちゃうから。イヒヒ。

**LETTERS伝言板へのおたよりは**

〒107-24　東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー　ファミコン通信編集部　伝言板係まで

# 新 アルゴリズム情報局

## 青少年諸君の悩みは、これでサッパリ解消だ!!

ゲームの途中で行き詰まってるキミ、最後のボスを倒すことができないあなた、悩んでいても始まらないっ！このページを読めば、キミの未来が明かるくなること間違いなしだっ!!

**今週のメニュー**

| | | |
|---|---|---|
| 悪魔の招待状 | MOTHER | 魔界八犬伝SHADA |
| ヴィナス戦記 | ロボコップ | 新 鬼ヶ島 |
| ツインビー3 | 究極タイガー | |
| ウルティマ 聖者への道 | レーサーミニ四駆 ジャパンカップ | |

## ファミコン 悪魔の招待状

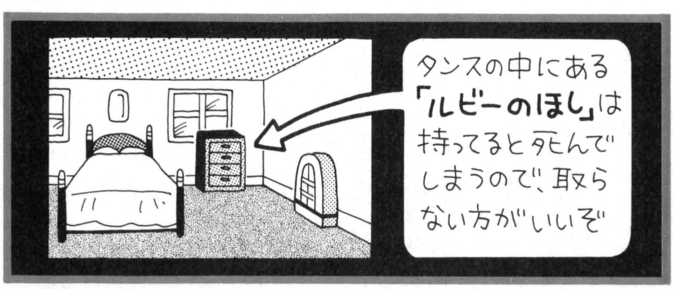
**1階の廊下から、ほかの部屋へ行こうとすると、女の幽霊が現われていきなり殺されてしまいます。いったい、どうすればいいのでしょうか？　神奈川県　小林克将**

まず、2階の物置へ行って、ノーゴーストというアイテムを取ってこよう。入手したら忘れずに、すぐにフタを開けておくこと。あとは、そのまま1階に戻り、幽霊に会ったら、すかさずノーゴーストを使おう。幽霊さえ倒せば、1階の探索が自由にできるぞ。




**移動中に、いきなりガイコツが現われて、死んでしまいます。なにもヘンなことはしていないはずなのに……。いったいどうしてなんでしょう。　福岡県　千葉慎也**

キミは、2階の客用寝室にあるタンスの中から、ルビーのほしを取ったのでは？　このアイテムは長い間持っていると死んでしまうという、マイナスアイテムなのだ。すぐに捨ててしまおう。といっても、アイテムを捨てられる場所は決まっているので、注意してくれ。1階にあるベランダか、裏庭に行かないと、アイテムを捨てることはできないからね。




**1階の図書室で、いくつかの呪文を覚えたのですが、どこで使ったらいいのかわかりません。どうかよいアドバイスをお願いします。　静岡県　大友一男**

ゲーム中に覚えることのできる呪文は、全部で6つ。なかでも〝オフロデブクブク〟は、どこで使うのかがわかりにくい呪文だ。バスルームで使っても、いつもどおりオナラろして、しばらく動けなくなるだけだしね。じつはこれ、まったく無用の呪文。つまり、覚えてもなんの意味もないのだ。でも、ほかの5つの呪文は必ず役に立つ。下の表を見て、全部覚えておこう。

| 呪文 | 覚える場所 | 効力 |
|---|---|---|
| オフロデブクブク | 1階図書室の魔術書 | 自分が動けなくなる |
| アナデオネムネム | 1階図書室の魔術書 | 地下道の大グモを倒す |
| マケマケシッポポ | 1階図書室の魔術書 | 教会前の犬を追っ払う |
| イトマキマキマキ | 1階図書室の魔術書 | 迷路内から脱出できる |
| オーオーカルメン | 2階の助手の部屋 | ゲームルームの人形が話す |
| ヒラケゴマゴマ | ゲームルームの人形 | 教会の隠し扉が開く |

**1階のゲームルームで怪物が鍵を持ってウロウロしています。どうしたら、この鍵を取ることができるのですか。ぜひ教えてください。　北海道　三輪田学**

じつはこの鍵、ゲーム前半では取ることができないのだ。後半になって実験室に入ったら、クッキーを取り、再びゲームルームに戻ってこよう。で、キャビネットの横にある白い皿の上で、クッキーを使うのだ。いったんゲームルームから出てまた入ると、怪物が皿の上のクッキーを取り、その代わりに鍵を置いていってくれるぞ。






**担当アルゴマン**　ミラクオーレ鈴木　とにかくアクションとシューティングが大好きなのだーっ!!　タップ宮島　メガドライブのゲームなら、ぜーんぶ攻略しちゃうもんね。　バブルスー輝　アドベンチャー、RPG、シミュレーションならおまかせだぜ！

このゲーム、とってもアイテムが多くて困ります。どのアイテムが必要なんでしょうか。「コレ使いたい」と思っても、なかなか探し出せません。　宮城県　石川三郎

取れるものを全部取ると、メモが何ページにもわたっちゃってタイヘンだよね。必要なものを捨ててしまって、後悔するのもイヤだし。でも、このゲームでは、あとで必要なものは捨てられないようになっているのだ。だから取れるものは全部取って、あとで捨ててしまうといいぞ。そうすれば、捨てられないものは、あとで必要になるアイテムだってわかるからね。

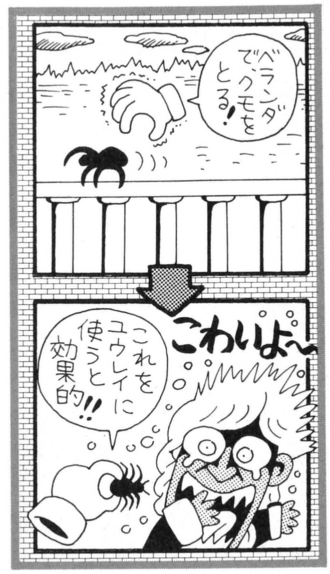






召し使いの部屋で、電気スタンドをつけてみたら、本が見つかりました。ところが幽霊が一緒に現われてしまい、取ることができません。　長崎県　田野口金太郎

この幽霊、じつはクモが苦手なのだ。だから、クモを使うといなくなるぞ。クモを取るには、2階の物置にあるクモとりスプレーを1階のベランダの手すりに使えばよい。一度ベランダから出て、またベランダに戻ると、手すりにクモが出現する。クモはスプレーに引っかかるので取れるのだ。

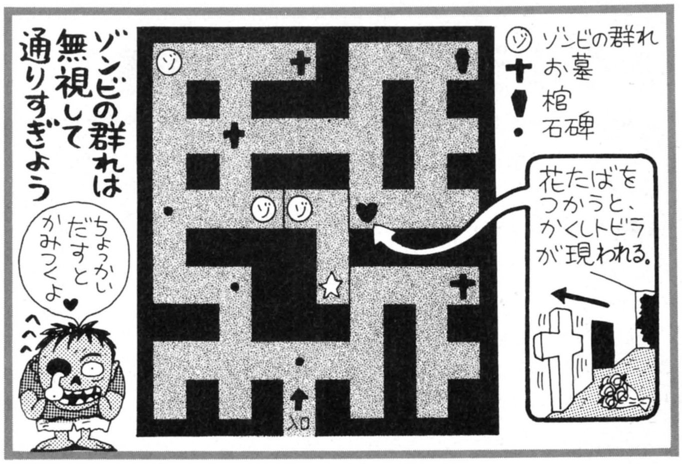



ドラカンのバスルームの天井にある照明器具を調べたら、取っ手を発見しました。道具で開けるんだと思うんですが、何を使っても開きません。　徳島県　町田浩一

ここを開けられるのはゲーム終盤。ドラカンを倒したあとの話だから、それまでは無視していい。ドラカンを倒したのに開けられない人は、風呂の水道の蛇口を開けっぱなしにしてみよう。

教会の裏にある迷路がクリアーできません。どーも3Dダンジョンって苦手で迷ってしまうのです。方向オンチな私めに、宝石のありかを教えてください。山梨県　理砂

単に方向オンチなだけかな? MAPは右のとおりだけど、♥の位置にある十字架の前で花束を使うと、隠し通路が出現するのだ。宝石は☆の位置にある。これはどこかの扉の鍵として使えるゾ!!




---

## ファミコン　ヴィナス戦記

メンバーのレベルは、平均的に上げるのが理想なのでしょうが、序盤戦ではそうもいきません。戦いに有利なレベルアップ法を教えてください。　東京都　田代秀樹

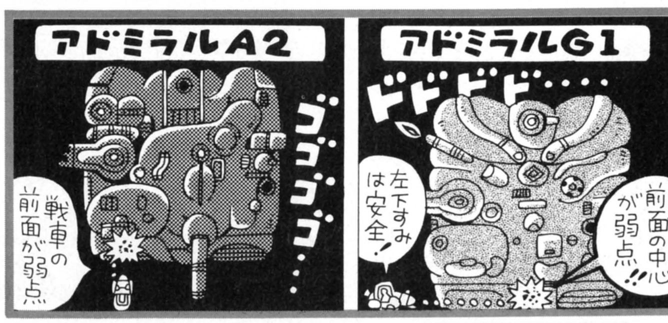
序盤戦は、とにかくミサイルの数にモノをいわせて戦うのがベスト。つまり、ジェフ、ヒロ、カーツ、ウィルをメインに戦わせ、レベルを上げていくのがイイ。そうすればミサイルを全部使いきっても、ヒットポイントが高いので、多少のダメージは気にせず、1回の戦闘で敵をセンメツできるからね!




序盤戦の後半になったら、対タコ戦車用のレベルアップに切り換える。つまり、タコ戦車との戦いに有利な、クイックとアタックの高い、ヒロ、カーツ、クリス、ウィルのレベルをメインに上げるようにするのだ。

敵の青いタコ戦車の弱点がわからずに苦戦して、なかなか先に進むことができません。いったい、どこが弱点なのですか? 教えてください。　高知県　坂本博和

青いタコ戦車とは、アドミラルA2なのか、それともアドミラルG1なのか、どっちかわからないけど、2台とも攻略法は同じなので、まとめて紹介をしよう。まず、多少のダメージは覚悟して、主砲以外の砲塔を、ミサイルも使いながらすべて破壊してしまおう! あとは、アドミラルA2もG1も、下のイラストを参考にすれば簡単に破壊できるぞ。




**Miniアルゴリズム**　PCエンジンの『ファイナルラップツイン』では、時速90キロまでは路面を走るよりゼブラゾーンのほうが加速がいいぞ。F-1マシンの720馬力だと、0.5秒も早く時速90キロになるのだ。看板にぶつかったら、ゼブラを走って復帰しよう。　埼玉県　西山斉

## ファミコン ツインビー3

最後の大ボス、ポコポコ大魔王の倒し方を教えてください。できれば、敵の攻撃パターンをくわしく教えてもらえるとウレシイのですが……。　東京都　二葉春信

キミは、ポコポコ大魔王のところへは、どんな装備で行ってるのかな？　右上のイラストで紹介している、〝おすすめ装備〟なら最高だぞ。でも、もしそこまでパワーアップするのがつらいのなら、最低でもバリアぐらいは装備しておこう。一番カンタンなステージ1でバリアを取り、少しでもダメージを受けたら、敵の攻撃は無視して、バリアのベルを取るようにする。こうすれば、ポコポコ大魔王のところまで、バリアを保った状態で行けるハズだ。あとは、右にあるイラストを参考に戦おう!!

### おすすめ装備！




⬆バリア、オプション、3WAY、スピードアップ4段階がベストな装備。




⬆敵は上のイラストのように、4種類の攻撃をしてくる。でも、バリアさえ装備していれば、ある程度のダメージを受けても平気！　弱点だけを狙って攻撃しよう!!

## ファミコン ウルティマ 聖者への道

なかなかお金がたまらず、思うように買い物することができません。短時間でお金をガッポリ稼げる良い方法はありませんか？　あるなら教えて！　高知県　西山幸司

そんなに都合よく、短時間でガッポリ稼ぐ方法はないけど、時間さえかければ、ある程度のお金を稼ぐ方法はある。狙いはダンジョンの中のお金だ！　これを取って地上に出たあと、もう一度取りに行けば復活しているぞ。こいつを利用すれば、多少時間はかかるけど、確実にお金をためられる。おすすめのダンジョンは、お城の近くということで、デスパイスだネ!!




## ファミコン MOTHER

4人目の仲間になるハズのもうひとりの友だちが仲間になってくれません。どうすれば、もうひとりの友だちが仲間になるの？　わかんないよ～!!　山口県　岩本浩司

キミは、バレンタインにあるライブハウスに行ってみたかな？　ライブハウスの中には、5人の男女がひしめき合っている。その中にいる黒服を着たおじさんに話しかけてみよう。「キミたちも歌ってみないか？」と聞いてくるので「はい」と答えて歌ってみよう。歌い終わったあとに、BB団のボスとの戦いになり、それが終わると、BB団のボスが仲間になるぞ。




## ファミコン ロボコップ

最終ステージのオムニ社にいる赤いED-209がどうしても倒せません。少しもダメージを与えられず、タイムオーバーになってしまうんです。　愛知県　青山睦

基本的な攻略法は、ステージ4のED-209と同じ。つまり、弱点も同じということだ。ただし、耐久力がめちゃくちゃあるので、ステージ4のED-209のときと同じパターンで攻撃してもダメ！　右のイラストを参考に戦うとイイぞ!!




⬅移動中は、敵にピッタリくっついて右上に撃つ。

⬅移動中は、コブラ砲かマシンガンが有効なのだ。

⬅敵が弾を撃ってきたら、一番左はしから水平射撃。

⬅敵が止まったら、右はしから水平射撃をする。



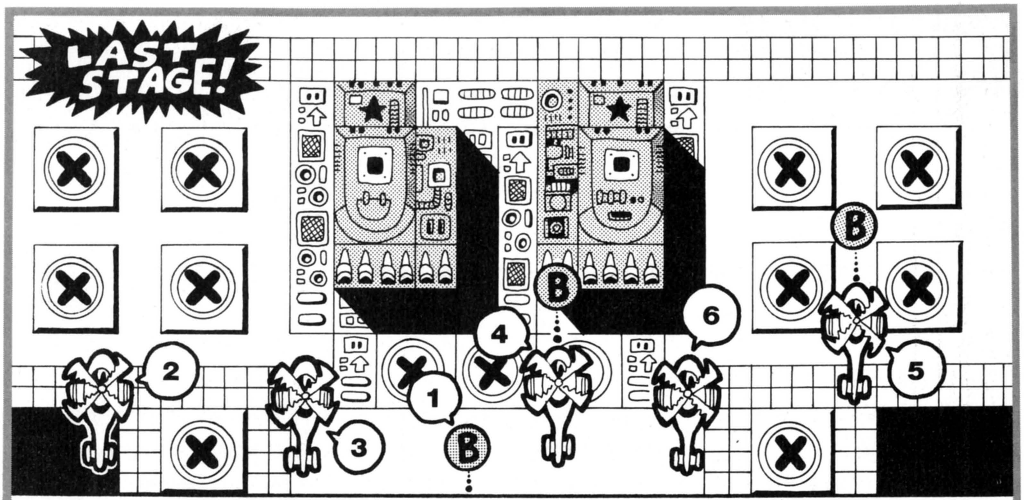
### Miniアルゴリズム

PCエンジンの『めぞん一刻』で、小包無限増殖技を発見！　持ち金を1000円以下にして、管理人室から実家に電話をかける。そのまま管理人室で座っていると小包が手に入る。一度立ち上がってから座ると、また小包が手に入るのだ!!　東京都　小島幸広

## PCエンジン 究極タイガー

ステージ10の要塞がメチャ強いので、せっかくパワーアップしていても、スグにやられちゃう。ノーマル装備のまま復活しても、要塞は倒せるの？　福岡県　寺山純次

シャワーのように飛んでくる敵弾にビビらず、安全地帯を利用しながら戦えば、ノーマル装備のままでも要塞は破壊できる！　ポイントとなるのは、ボムの使い方と安全地帯への移動だ。右のイラストを参考にして進めばオーケーなのだ。




⬆攻撃パターンは、ヘリのワキの数字通りに。Ⓑはボムのことで、なるべくイラストと同じ位置に落とすようにしよう。安全地帯となるのは、③と⑥。位置がとてもビミョーなので、何度も練習してピタリと行けるようにするのがポイントだね。

## ファミコン レーサーミニ四駆 ジャパンカップ

何回プレイしても、ジャパンカップで優勝することができません。どういったセッティングにすれば、優勝できるのか教えてください。お願いします。　岩手県　谷岡拓

ジャパンカップで優勝したいなら、右の表にあるセッティングにすればオーケー。ただし消耗のはげしいパーツは、予備を必ず用意すること。ジャパンカップの予選でパーツがなくならないようにね。

ちなみにここに紹介したセッティングは、スコーチャーJrのベストセッティング。これはジャパンカップの1でも2でも通用するのだ。これを参考に、がんばってね。

**スコーチャーJrのベストセッティング**

| | |
|---|---|
| ワイドワンウェイW | スタビライザー |
| ワイドスポンジT | フロントウイング |
| ハードシャフト | エアロウイング |
| ハイパーミニM | ウェイト |
| ニカドB | F−14φR |
| N4.2：1G | S−14φR |
| ノーマルボディ | ―― |

## PCエンジン 魔界八犬伝SHADA

お守りが見つからないために、房の村に入れなくて困っています。お守りさえあれば、村の入り口にある沼でダメージを受けないと思うんだけど？　東京都　ラスカル

たしかにお守りがあれば、赤い沼でダメージを受けずにすむ。でも、お守りを入手するためには、赤い沼を渡らなきゃならないのだ。ムジュンしてるようだけど、村の入り口にある赤い沼で死ぬと、強制的に房の村にあるしずのの家で復活する。そこでしずのと話をして、頼みごとを引き受けてあげれば、お守りが手に入るってワケだ。




## 中古ソフト救済コーナー

### ファミコン 新 鬼ヶ島

第3章で、びょうぶ岩の砦をこわすのに、いおう玉というものが必要らしいのですが、どこにあるのかわかりません。いおう玉はどこにあるの？　山口県　田中さおり

砦へ行く途中、道がふたまたに分かれる場所があるよね。その場所から左の道に、のぼるコマンドを3回選び、3回目で地面をみてみよう。いおう玉は、そこに落ちてるぞ！　でも、いおう玉では砦をこわすことはできない。これは、どうたくを取ったとき、オニに対して使う物なのだ。砦は、バクダンという別のアイテムで破壊する。もし、キミがまだバクダンを取ってないなら、上のイラストを参考に取っておこう!!




## 質問はがき大募集

### 質問があるならいつでもこいっ!!

木枯らしが身にしみる季節。こんな季節に解けないゲームが1本でもあった日にゃあ、身も心も寒い、寒いってもんだ。だからさぁ、そんな悩みはアルゴマンに解決してもらって、あったかい部屋でぬくぬくとくつろいだほうが得じゃない!?　てなワケで、新作、旧作、ジャンル、ハードを問わず、悩みをはがきに書いて送ってよ!!　もちろん、Miniアルゴリズムも大募集！　どちらも、採用されれば100ガバスのプレゼントだから、ドンドンはがきを送ってネ!!

**●あて先●**

〒107-24　東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー　ファミコン通信編集部
新アルゴリズム情報局係

## Miniアルゴリズム

PCエンジンの『武田信玄』で、1面のボスの楽勝パターンをみつけました。画面中央に立ち、諏訪頼重に向かって刀を連打！　敵は信玄を斬ろうと近づいてきますが、そのまえに信玄の刀に斬られてしまう、というワケです。　千葉県　会田辰男

## 愛すれば救われる

●よく聞け！　我がゲーム帝国は、人に言うのも恥ずかしいことだが、愛に満ちあふれている。道行く人みなこれラバーズ。我が帝国にはがきを送った者には、たちどころに総統の愛がそそがれるであろう。ごくまれに熱したオイルがそそがれることがあるが気にするな。

**●私は銀はがしRPGに命をかけていますが、まったくうまくいきません。（青森県　予龍）**

●ああいったものには愛を持って接しなければならぬ。「当たらねば斬る」などと殺気立っていては、当たるものも当たらしまへん。大阪弁だ。愛すれば当たるであろう。愛の補助金500ガバスだ。

**●オレはバックアップに運がないようです。『ドラクエⅢ』は１度消え、『FFⅡ』は３度も消えてしまいました！（新潟県　ニセ悪魔）**

●かつて帝国でもデータ消滅に頭を痛めていたが、いまは古今無双のサイキック野郎、念力オヤジを雇い入れたことでケリがついた。「つぉぉぉりゃぁ！」お、いまもどこかで念力オヤジが手を振りかざしてデータ再生に努めておる。ニセ悪魔には残念賞600ガバスだ。

**●『マニアックマンション』の最後の、車の動かし方がわかりません。やり方を教えてください。（北海道　小畑弘史）**

●おう、俺がうわさの念力オヤジだ。どうやら俺の出番のようだな。そーらゃそりゃそりゃ！　どうだ、動いたか？　動いたろう。お前も念力を学べ。そーすりゃこんなもんはイチコロだぜ。小畑には念力学習費700ガバス。おっと、総統がまたデータとばしやがった。しかたねぇ野郎だ、じゃあな。

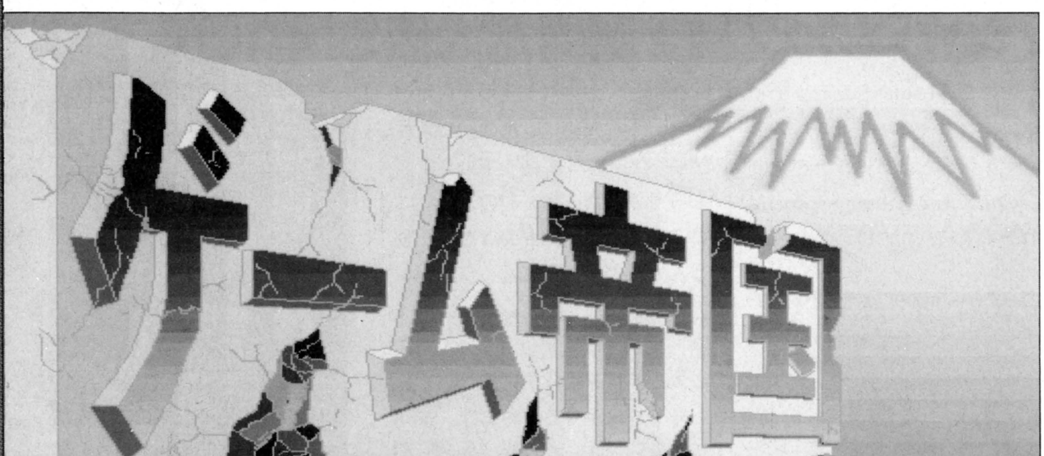
**●低学年の足にあわせて登校しているので遅刻が多いです。遅刻したくない。（愛知県　桜井礼彦）**

●念力オヤジは総統に不埒な言葉を吐いたのでクビである。さて、「あとから来たのに追い越され」という「水戸黄門」の主題歌を桜井は知っておるか？　おぬしがスタスタと低学年を置いて行けば、いつか追い越されて留年も夢ではない。ここはひとつ、全力疾走で地球を１周して背後から低学年生を襲え。いや、追いつけ。地球１周費用として500ガバス。



**●僕のクラスは35人中12人しか登校していません。このまま学級閉鎖にでもなったら皆勤賞の夢がはぐれメタルのように逃げていきます。（群馬県　ぱぁん）**

●我が総統は「ばっくれ小僧α」と呼ばれておる。昨日の閣議もばっくれられた。まあよい。ぱぁんには登校しない23人の説得費460ガバス。




## 悪魔の安楽椅子



●ゲーセンでうまい奴がゲームオーバーになったあと、コンティニューすることはいけないことでしょうか。（愛知県　バットメン）

●前にやってた奴が嫌がらなきゃ、べつにいいんじゃねーのか。俺なんかいつもやってるぞ。あんまりやりすぎるから、「事後処理の悪魔」なんて陰口叩かれてるけどよ、この稼業は世間体気にしちゃやってらんねぇ。ひとついいことを教えてやろう。前の奴が席を立った瞬間に足で椅子を引き寄せろ。ま、やりすぎるとお前も「椅子引きのバットメン」なんて呼ばれるから注意するこったな。

## 女神の四の字固め



●学校に持って行った本が取り上げられ、職員室の教師全員で回し読みされているらしいのですが。（大阪府　ババチョップ）

●あんたも気が弱いわね。そんなの職員室に行って、「人の本ただ読みしてんじゃねえよヘッポコ野郎」とか言ってやり。きっとびびって本返してくれるわよ。おまけに内申書にもひびくわよ。いいことないわね。じゃあこういうのはどう？　先生の本をみんなで回し読みするの。これじゃ解決になってないわね。大学イモの食べすぎかしら、頭が回らないわ。じゃあね。

## 帝国をはがきで埋めつくせ

我々ゲーム帝国には、昼夜を問わず大量のはがきが送られてくる。諸君らは聞いてほしいことが多いようだの。総統も大変喜んでおいでだ。お主らもこの調子ではがきを出し続けるように。信ずる者は救われる。メーカーの方も密告などするがよい。

いま帝国では、ガバス以外にもなにかお主らに還元する物質を考えておる。帝国を見限るならいまのうちだ。あ、違う。見限ってはいかん。むう。わざと間違えておるわけではないのじゃが。むむむ。

### あて先

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
株式会社アスキー
ファミコン通信編集部
ゲーム帝国係

ファミコン通信

# GAVAS SYSTEM
# ガバスシステム

ガバスでもらうプレゼント応募券→

※会員番号のない人は書かなくてけっこうです。

| 今回のクイズの答え | ドラゴ○クエストⅣ | 11月24日号 |
|---|---|---|
| ご住所 | □□□-□□ 都道府県 市区郡 | 電話 ( ) − |
| お名前 | | ※会員番号(かいいんばんごう) |
| 欲しいプレゼント名 | ○番の | |
| 同封したガバスの総額 | 万 千 百 十 一 | ガバス |

## ●ガバスシステム

このガバスシステムは、『ファミコン通信』の読者だけのチケット制度。応募用紙に、下のクイズの答えを書いて必要なガバスを編集部に送るだけで、すてきなガバスアイテムたちがもらえちゃうというとってもすばらしいシステムなのだ。キミも、早くガバスをたくさん集めていろいろなガバスアイテムたちをもらってね。

## ●チケットの入手方法

下に並んでいるのが、毎号キミの物になる補助券ガバス。まずは、これをていねいに切り取って大切にとっておこう。さらに、キミの投稿がファミ通の各コーナーに採用されれば、一挙に5000ガバスまでもらえる特典があるぞ(詳しくは、ファミ通の各コーナーの記事を読んでね!!)。編集部から金色に輝くガバスチケットを送られるのだ。

## ●応募方法

次のページに載っているのがガバスアイテムたちだ。この中からキミの欲しいアイテムを選ぼう。そして、そのアイテムのところに書いてある数のガバスが集まったら、いよいよ応募だ。このページの右上にある応募券に必要事項を書き込んで急いで編集部あてに送ってね。キミの応募券が編集部に届きしだいアイテムを送るぞ。

## QUIZ 今回のクイズ

24号のクイズ

(○の中に文字を入れよう)

表紙イラストのテーマは何でしょう

ドラゴ○クエストⅣ

## CAUTION ご注意

1番から4番までのアイテムは毎号抽選で30人に送ります。1800ガバス以上の表示のある品物への応募には、編集部から送られた金色のガバスが必要になります。補助券ガバスだけで応募することはできません。

今回の応募の締め切りは、

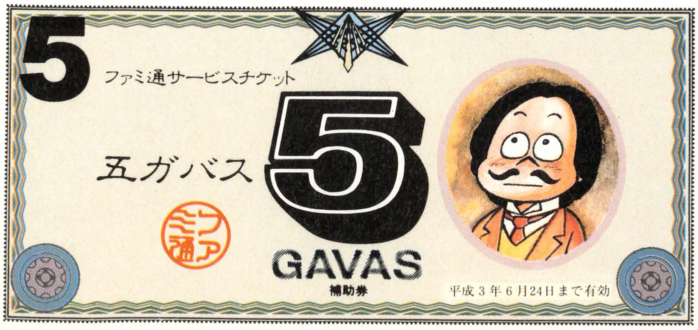
**1989年11月24日到着分まで!**

あて先 〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル (株)アスキー ファミコン通信編集部 ガバスでもらうプレゼント係













※補助券ガバスを金色のガバスにとりかえることはできません。

# ガバスでもらうプレゼント

ガバスが少したりない人、ファミ通の前の号も捜してみよう。でも、有効期限には注意ね。

1 水野店長の色紙 17ガバス
2 ファミ通バッジ 50ガバス
3 ファミ通ノート 200ガバス
4 ベーしっ君の色紙 500ガバス
5 ファミ通テレホンカード 680ガバス
6 ファミ通カンペンケース 780ガバス
7 ファミ通カートリッジケース 990ガバス
8 ゲームボーイ通信ケーブル 1000ガバス
9 ゲームボーイカートリッジ 1750ガバス
10 ファミ通時計 1800ガバス
11 ディスクカードソフト 1800ガバス
12 ファミ通電卓 1980ガバス

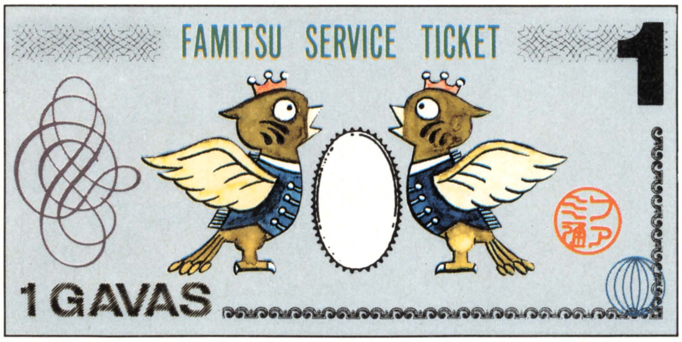


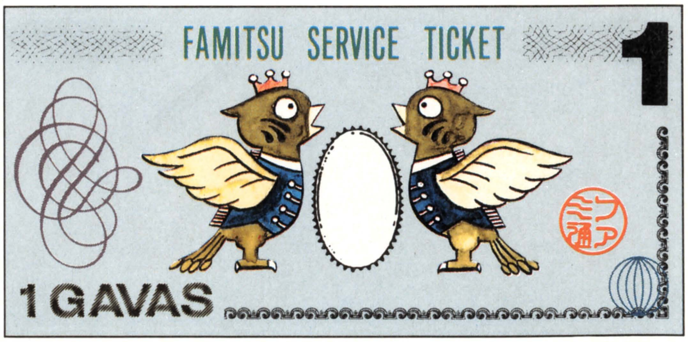

※ソフトの種類は選べます。

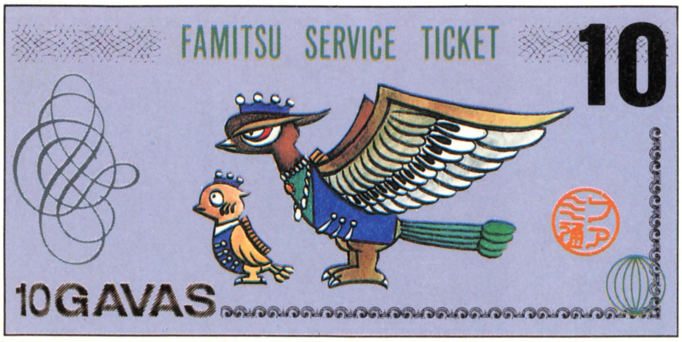
※定価が4000円以上のソフトは2800ガバス必要です。ディスクカードの種類は選べます。

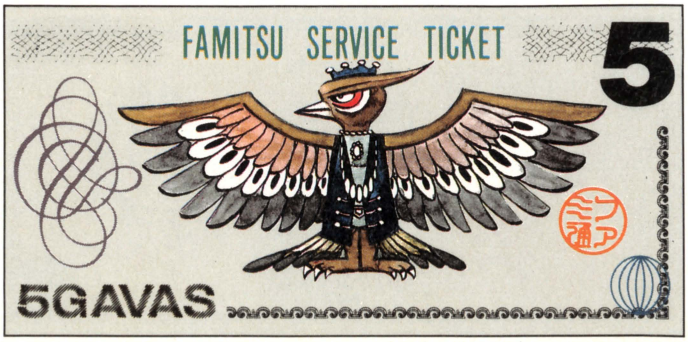
※ソフトの種類は選べます。

13 ファミ通トレーナー 2480ガバス
14 セガ、PCエンジン、ファミコン カートリッジソフト 2900ガバス
15 ファミコン 3Dシステム 4000ガバス
16 アスキースティック エンジン 4000ガバス
17 ラジコン バンキッシュ4WD 7800ガバス
18 ゲームボーイ 8500ガバス
19 ディスク システム 9800ガバス
20 ファミコン本体 9800ガバス
21 ソニー ウォークマン(WM-52) 11800ガバス
22 セガ メガドライブ 12500ガバス
23 PCエンジン 16500ガバス



キャッチ・ザ・ハート ――
TAITO

## 天才ゴルファー養成ゲーム。




キミを待ちうける、隠されたハプニングの数々。タイトーのオールスターがくりひろげる、楽しいイベント群。タイトー・カントリーは、毎日がゴルフ日より。さあ、シングルめざしてチャレンジ！バンカーもウォーター・ハザードも、OBだって気にしない。技と実力のみならず、ゲームには運がつきもの。目標は、まぐれのアルバトロスだっ!!




ファミリーコンピュータ用ROMカセット
**11月25日(土)発売予定!!**
**価格 5,900円**
※上記の価格には、消費税は含まれておりません。

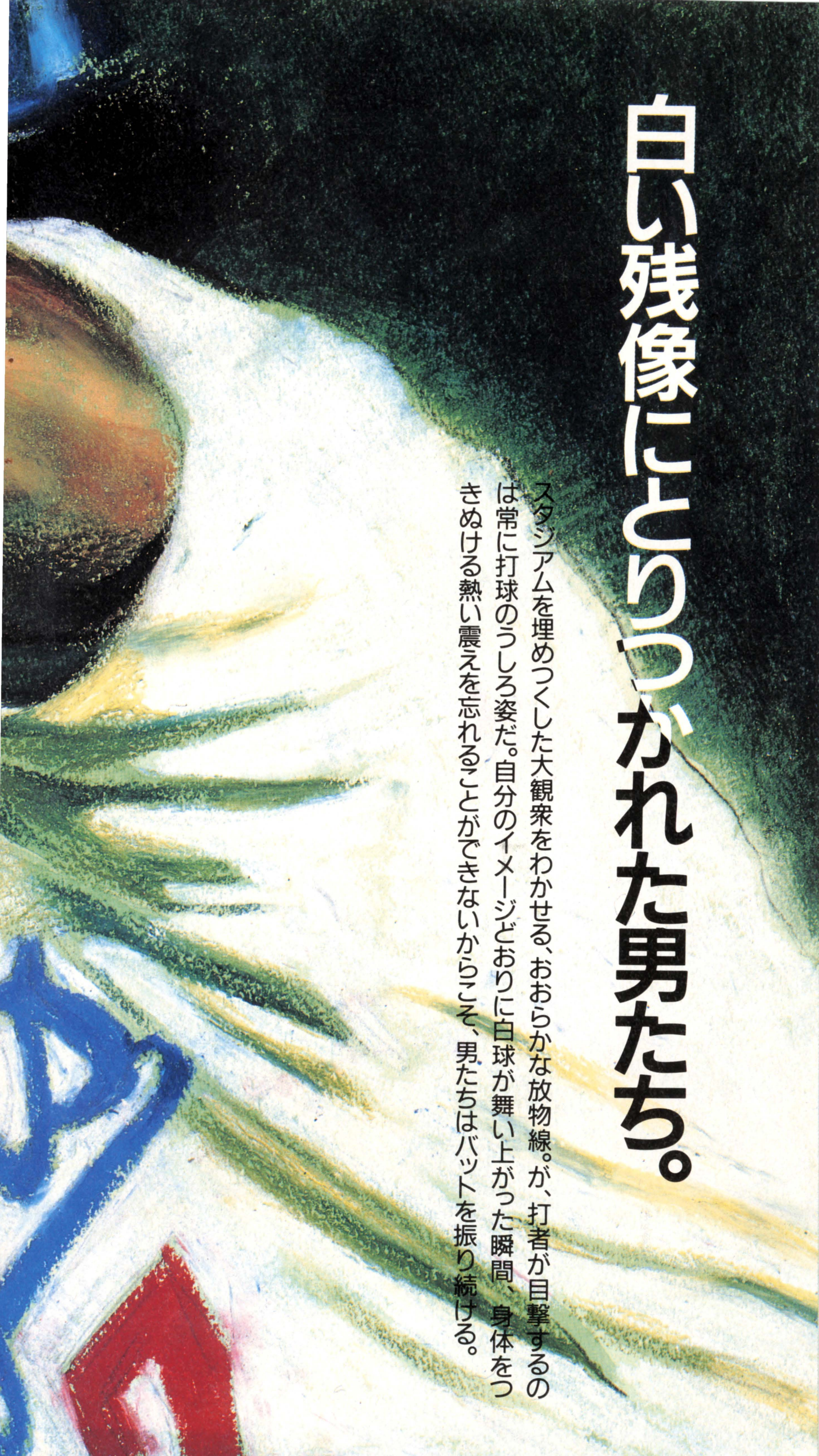
**株式会社タイトー**
本社：〒102 東京都千代田区平河町2-5-3
タイトーファミコン情報局
東京03(239)4000 高松0878(33)6340


irem
ますます快調!
アイレムは、おもしろゲームの
四次元ポケット。
テレビ朝日系列、
人気アニメマンガ「おぼっちゃまくん」にて
CM放映中!
BOM
クラッシュ&クラッシュで 敵を逃がすな!
激突四駆バトル™
様々なフィールドをところせましとあばれまくる超壮快アクション!君のハンドルさばきが勝負を決める。追いつ追われつドタバタ争奪戦。敵にうしろをとられるな。いきなりスピンターンで正面激突クラッシュ!テクをみがいて君も全ステージ走破をめざせ!
ファミコンソフト11月17日発売予定
価格4,800円(税別) ©1989 IREM CORP.
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。



可愛くたって 許しはしない。この世はすべてお金なり!?
ミスターヘリ
Mr.HELI
だい ぼう けん
の大冒険
TM
PCエンジンソフト第2弾は、またまたアーケードヒットゲームの移植版。お金に目がくらんではヒーローになれない!?さて、君はどうする?
PCエンジンソフト12月1日発売予定
価格6,700円(税別)
©1989 IREM CORP.
PC Engine
BORURURU…N
しんせんでん
神仙伝
TM
奇・想・天・外・中・国・的
古代中国の神話世界を舞台にハイスピードで展開される冒険につぐ冒険。伝説の術具「べにびょうたん」とは?そしてこの修行の旅の行きつく先は?
ファミコンソフト12月15日発売予定
予価6,300円(税別)
©1989 TAMTEX
©1989 IREM CORP.
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です
大リーガーたちがファミコンに乱入!
メジャーリーグ
全米で大ヒットの映画が日本に上陸。その名も"メジャーリーグ"!この34年来、優勝の2文字とは縁のないチームが奇跡の優勝を果す、まさしくアメリカンドリームストーリー。こんな映画の興奮そのままの白熱ベースボールがファミコンに登場だ!!あの感動を今、君の手に!
好評発売中!
価格¥6,000(税別)
©1989 IREM CORP.
©1989 MORGAN CREEK/MIRAGE PRODUCTION
※映画「メジャーリーグ」より 提供:日本ヘラルド映画
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です
アイレム株式会社
〒550 大阪市西区西本町1-11-9(岡本興産ビル)
アイレム・パーティ TEL.06-534-1060
テレホンサービス
札幌 011-685-9131
名古屋 052-323-0270
福岡 092-475-9400
東京 03-823-5130
大阪 06-535-0651


メサイヤ MASAYA
ROM ROM
スタジアム
PCエンジン CD-ROMシステム
ROM ROM
バックアップ
メモリ
対応ソフト
試合の結果を左右するのは打率や防御率…なんていう野球ゲームはもう古い。チャンスやピンチに強い選手や弱い選手がいて、そんな選手達がゲームを経験するたびに成長していくとしたら。こんな実戦さながらの野球ゲームがこのロムロムスタジアムなのだ。球団数は全部で12。その他自分だけのオリジナルが2チーム編成できるエディットモード機能付で、さらにゲームは熱くなる。プロ野球がシーズンオフをむかえた今、ロムスタで再び野球に熱くなる!











史上最大の

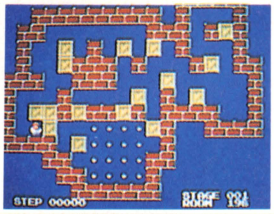
# 倉庫番

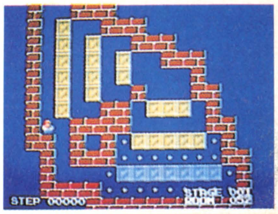
**¥5,200(税別)'90/1月発売予定**

6年前に発売され、パズルゲームブームの火付け役となった、あの名作「倉庫番」が、メガドライブ版に移植されていよいよ発売される。画面数250という、この圧倒的な奥の深さにはただただあきれるばかりだ。各マップごとには難易度別に10面づつのステージが用意され、エディットモード、トレースモード、さらにはパスワード機能まで装備されている。グラフィックと音楽も、メガドライブの機能をフルに活かした、文字どおり"史上最大"の倉庫番、まもなく発売//

MEGA DRIVE

© THINKING RABBIT





SFファンタジーシミュレーション

## ガイフレーム

PC Engine

- 連続したひとつのストーリーとして展開するゲーム展開
- 迫力あるダイナミックなアニメーションによる戦闘シーン
- 新兵器生産のタイミングが戦局を左右するランダムイベントを採用。

**¥5,800(税別)'90/1月発売予定** バックアップメモリ対応ソフト

(SFシミュレーション 3メガ)

## 飛装騎兵 カイザード

PC Engine

●緊張感の高いSFストーリー中、最終戦闘まで10のシナリオ設定●キャラクターは戦闘を通じて成長し、過程にはRPG的要素タップリ●シナリオごとに舞台やクリア条件が変わり、全画面使用の戦闘シーンは迫力満点。

**'90/2月発売予定**

(SF RPG)

## ソル・ビアンカ

PCエンジン CD-ROMシステム ROM ROM

●CDROMの莫大な容易を活かし、8本のストーリーで構成されたRPGの決定版 ●キャラクターのレベルアップに伴い、5種類の技能の中から好きなものを上昇させることのできる、マルチスキルシステムを採用。

**'90/1月発売予定** バックアップメモリ対応ソフト


NCS 日本コンピュータシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル TEL.03-486-6311(代表
お問い合わせはソフトウェア プロダクト部(直通)03-486-6588 (受付時間)9時〜18時

マイクロネット
Micronet CO., Ltd.
〒064 札幌市中央区南10西15丁目ムラカミBLD3F TEL(011)561-1370

# シューティングの名作誕生!!




安息の地、惑星セネカを守るため、ステージごとに繰り広げられる激しい戦いに、多彩なパワーアイテムを駆使し君自身の作戦で打ちのめせ！
メガドライブならではの美しいグラフィック、サウンド、スピードが、今までのテレビゲームと一味違った世界に君を引き込む！




—今、マイクロネットが君に贈る、カースの世界—

## 12月下旬発売予定

定価 6,800円 1人用・4メガ（消費税別）

この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。

MEGA DRIVE



World of Technology
Tecno Soft
メガドライブカートリッジ
ずっと待っていたんだ!
すべてのメガドラファンを魅了する、時代が生んだ驚異のNEWジャンル!
シューティング+アクション+シミュレーション=アクティブ・シミュレーションここに誕生!
ヘルツォーク ツヴァイ
Herzog zwei
大好評「サンダーフォースIIMD」に続く第2弾「Herzog zwei」業界初の2分割画面・同時・全方向スクロール。激闘のシューティングプレイから始まるアクティブなゲーム展開。いまだかつて無い未体験ゾーンへ!
●すべてがリアル!
プレイヤーが激戦中でも、指令を受けた兵器キャラクターは自ら敵に立ち向かうリアルタイム・フルオートシステム。
●非ターン制・非HEX制を実現!
ターン制・HEX制を排除し、スピーディでスムーズなゲーム進行を図り、よりリアルで迫力ある臨場感を再現。
●本格的グラフィック&クリアネスサウンド!
目を見張る驚異のビジュアル、音楽は躍動感あふれるステレオサウンドで、超一級品にセンスアップ。
RADAR
12月発売! 6,800円(消費税別)
株式会社テクノソフト 〒857 長崎県佐世保市福石町4-14 Phone 0956-33-5555
※メガドライブカートリッジは、メガドライブ専用のゲームソフトです。この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウエアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。



個性豊かな3人の旅が
今、ここに始まる‥‥
会心の一撃を秘めた女武闘家
サントハイムの王女アリーナ
頼みの回復系呪文で、一行の命を預かる
神官クリフト
第二章で登場する3人は、それぞれにユニークでバランスのとれた組み合せじゃ。アリーナが世界一の武闘家になるまで、波乱にとんだ冒険をすることになるじゃろう…ホッホッ。
必殺の攻撃呪文を操る老魔法使い
じいやブライ
たのしいしかけがたくさんまってるぞ！
こりにこったドラクエⅣの世界。
カジノ大登場！
ドラクエⅣの格闘場が、カジノとなってパワーアップ！倍率なども大きくなって格闘場、スロットマシン、ポーカーゲームが用意されておるのじゃ。ほっほっ♥
走れっ！パトリシア！
仲間を10人のせられる馬車。そのひき手の馬の名前は「パトリシア」頼もしい仲間じゃたのむぞ！パトリシア！
ドラゴンクエストⅣ 導かれし者たち
DRAGON QUEST IV
こんなに面白い、AI＋さくせん。
今回のドラクエⅣでは、戦闘モードで、君は勇者をプレイするとともに全軍の指揮をとる。そのために「さくせん」コマンドをうまく使うことじゃ。「さくせん」コマンドの中の「いれかえをする」と「さくせんをねる」は、戦闘モードの鍵を握るからのォ。
波をつっきり、水平線のかなたまで！
おなじみの「船」での海洋ロマン、お楽しみイベントも、いっぱいじゃ！
大空を支配するのじゃ！
今回は「気球」で空の冒険じゃ。馬車ものせられるこの気球。いろんな謎を秘めており、そうカンタンには手に入らんらしい…。
5つのストーリーにそれぞれの主人公
ドラクエⅣは、全部で5つのストーリーからできておる。最初の4つのストーリーは、それぞれが独立しながらも、君に巨大な悪の存在を教えてくれることであろう。そして第五章「導かれし者たち」で、それぞれの主人公とともに、その巨大な悪に立ち向うのじゃ。
第一章 王宮の戦士たち
第二章 おてんば姫の冒険
第三章 武器屋トルネコ
第四章 モンバーバラの姉妹
第五章 導かれし者たち
ドラゴンクエストⅣ
導かれし者たち
スタッフ モンスターデザイン/鳥山明・シナリオ/堀井雄二・プログラム/㈱チュンソフト・音楽/すぎやまこういち・企画制作/㈱エニックス
4メガ・バッテリーバックアップ
価格8500円（税ぬき）
完結！ロト伝説
3作そろって好評発売中！
価格は消費税ぬきです（Ⅰ・Ⅱ・Ⅲとも）
ドラゴンクエスト ROMカセット EFC-DQ 定価5500円
悪霊の神々 ドラゴンクエストⅡ ROMカセット EFC-D2 定価5500円
そして伝説へ… ドラゴンクエストⅢ ROMカセット2メガ＋バッテリーバックアップシステム EFC-D3 定価5900円
ENIX
株式会社 エニックス 〒160 東京都新宿区西新宿7-5-25西新宿木村屋ビル5F
お問い合わせ 03(371)5581


ドラゴンクエスト
アニメカレンダー1990
12月9日(土)発売決定!
●TVそのまま!描き下ろし
オリジナルイラスト(表紙共)
●大迫力の全編オールカラー
●見開きの大イラストつき
定価1000円(消費税込み)
たて270ミリ×よこ300ミリ
月めくり・内つづりブックタイプ
ついにTVでも登場のドラゴンクエストがアニメカレンダーになった! このカレンダーで1990年も君のものだ!
アニメ ドラゴンクエスト
12月2日(土)より毎週夜7時半〜8時、フジテレビ系で放映
DRAGON QUEST WORLD GOODS
ドラゴンクエスト ワールドグッズ 有名デパート玩具売場で、大好評発売中!
スライムぬいぐるみ EP0001 3,500円
メタルスライムぬいぐるみ EP0041 3,900円 銀の糸がぬいこんであります。
スライムベスぬいぐるみ EP0002 3,500円 直径30cm×たかさ27cm
ベビーサタンぬいぐるみ EP0046 3,200円 よこ20cm×たかさ25cm
メタルベビーぬいぐるみ EP0057 1,200円
ベスベビーぬいぐるみ EP0056 1,200円
スライムベビーぬいぐるみ EP0055 1,200円 直径16cm×たかさ15cm
すっかりおなじみの、ぬいぐるみシリーズ。ベビーたちも加わって、カワイサ充実ね。
Slime has shown up!
スライムPバッグ EP0058 380円 よこ35cm×たかさ37cm×マチ22cm
お父さんスライムが、すっぽり入る大型サイズのPバッグ。使い方はあなたのアイデアしだい。
ドラゴンクエスト 勇者の記録帳 I(無地) EP0059 250円 48ページ B5判
ドラゴンクエスト 勇者の記録帳 II(方眼) EP0060 250円 48ページ B5判
ドラゴンクエスト 勇者の記録帳 III(横ケイ) EP0061 250円 48ページ B5判
オールカラー48ページ。Iが無地、IIが5mm方眼、IIIが8mmケイになっているのよ。
ドラクエ文具シリーズ
●筆箱
ドラゴンクエストワールドカンペン EP0024 500円
ロト・メモリアル・ペンセット EP0051 1,580円
(ロトの剣定規〈18cm目盛〉、スライムシャープペンシル、スライムベスボールペン〈赤〉、メタルスライムボールペン〈黒〉)
伝説のカンペンセット EP0025 1,380円
(モンスターカンペン、スライム消しゴム、勇者と旅の仲間たち鉛筆、ロトの盾ペンキャップ)
●下敷
ドラゴンクエストII 冒険下敷 EP0036 200円
ドラゴンクエストIII 冒険下敷 EP0037 200円
ドラゴンクエスト 冒険下敷 EP0035 200円
スライムシャープペンシル EP0048 380円
スライムベスボールペン(赤) EP0049 380円
メタルスライムボールペン(黒) EP0050 380円
●ワールドグッズの定番商品、文具シリーズでやる気アップ! かしこさのポイントも、あがるかも!?
ドラクエアイテムシリーズ
ラーの鏡 EP0052 1,500円 直径20cm、鏡部直径13.5cm
真実の姿を映すという鏡。机の上に置くのも壁にかけるのもOK!
次はこれよ!! 武器ハンカチ、防具ハンカチ、アイテムハンカチがあらわれるのよ。(12月発売予定)
●ランチクロス
お弁当箱を包んだり、ハンカチにしたり、バンダナにしてキメるのもステキね♥
ワールドマップクロス EP0019 480円
勇者と仲間たちクロス EP0018 480円
モンスター大好きクロス EP0017 480円
●貯金箱
商人の宝箱 EP0022 1,000円
商人が使ったという宝箱。お金をためるテクニックをみがこうね!
ドラクエ陶器シリーズ
手作りの陶器人形、ほのぼのムードいっぱいね……
陶器人形ハーゴン EP0047 1,500円
陶器人形ベビーサタン EP0004 980円
陶器人形ドラゴン EP0006 1,200円
陶器人形爆弾岩 EP0043 580円
メタルスライム(メタルフィギア) EP0045 980円
陶器人形スライム EP0003 480円
陶器人形アークデーモン EP0005 1,200円
陶器人形スライムベス EP0042 480円
陶器人形魔道士 EP0044 1,200円
陶器人形勇者 EP0007 980円
●絵はがき
ドラゴンクエストIIポストカード EP0039 80円
ドラゴンクエストポストカード EP0038 80円
ドラゴンクエストIIIポストカード EP0040 80円
©1989エニックス
スライムはツクダオリジナルの登録商標(24類)です
●価格は消費税ぬきです
ENIX
株式会社 エニックス グッズ局
〒160 東京都新宿区西新宿7-5-25西新宿木村屋ビル5F
TEL03-369-8982

# 仲よし3人組も、熱く燃えました。

本格高校野球ゲーム。
汗と涙と感動のドラマ。
オープニングから
"甲子園"そのまま、
選手宣誓、校旗掲揚、
土をつめる球児などなど、
泣かせてくれます。

## 甲子園はおもしろい!!






好評発売中

KACテレホンサービス 東京 03(239)7131 大阪 06(365)0040

KAC K.AMUSEMENT LEASING CO.
発売元:ケイアミューズメントリース株式会社
ファミコン事業部 〒102 東京都千代田区平河町1-5-3 大和屋第二ビル4F
大 阪 支 店 〒530 大阪市北区西天満3-6-22 北大阪屋ビル


FAMICOM FAMILY
ファミリーコンピュータ・ファミコンは、任天堂の商標です。
話題の新作ゲーム、
お待たせデビュー!
12月中旬発売予定
3,090円
(消費税込)
SELECTION
セレクション
選ばれし者
Nintendo GAME BOY
中世伝説ロールプレイングゲーム
ホステージ
HOSTAGES
どっさり楽しい、
ケムコの挑戦状。
12月1日
発売予定
5,900円
〈消費税別〉
ROM カセット
ミッキーマウスの
ゲームボーイ
好評発売中!!
2,980円
(消費税込)
Nintendo GAME BOY
KEMCO
お問い合わせは……☎(0823)21-3300 〒737 広島県呉市中通2丁目1番26号
ゲームボーイは任天堂の商標です
ケムコ テレホンサービス
北海道011-221-2698/東北022-221-8195/関東03-242-3401/中部052-581-2340/近畿06-229-3258/中国0823-24-9999/四国0899-45-0346/九州092-471-0700

任天堂 ファミリーコンピュータ™




ファミコンの限界に挑戦した驚異の放射スクロール。
その気が狂うほどの大迫力が、迫真の
3D画面となってキミに押し寄せる！

# クリアしてみろよ。

**コズミック イプシロン**

[11／24 FRI. ON SALE ¥6500(税別)]

■ アスミックテレホンサービス ファミコン専用▶☎03-235-5619 メガドライブ専用▶☎03-235-5902 PCエンジン専用▶☎03-235-5903 株式会社アスミック 〒162 東京都新宿区揚場町1-21 ■

Enjoy Hudson

PCエンジン CD-ROMシステム

ROM ROM

イースをやる勇気がありますか。




**取り扱い上のご注意。**

①CDロム版にしかない超刺激的なビジュアルが多数使われています。感性のスルドイ方は、想像力の暴走にお気をつけください。
②CDロム版ならではの大迫力サウンドには興奮性がありますので、心臓の弱い方はご遠慮ください。
③CDロム版だからこその流れるようなスクロール画面に、目まいが起きることもありますのでご注意ください。

**IとIIがひとつになって、年末登場!**

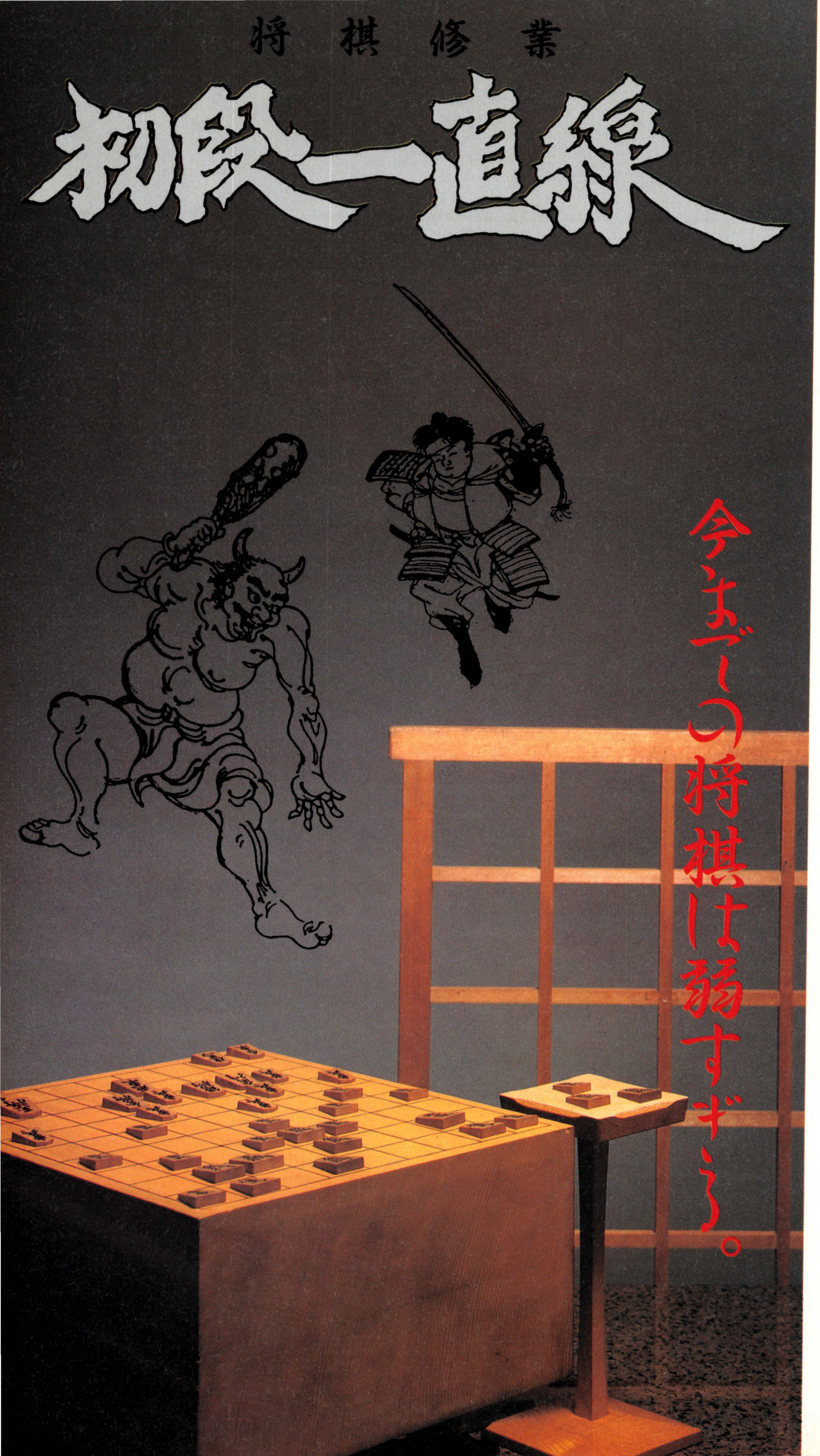
**12月21日(木)発売決定**
**価格7,800円(消費税別)**



Falcom
日本ファルコム(株)のライセンス許諾商品です。

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®


本　社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-260-4622
大阪支店　〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営業所　札幌・名古屋・福岡




PC Engine

## 一局総思考時間10分。初段の強さ。

ゲーム史上最高の強さとスピードを武器に、“初段”が襲いかかります。「初段モード」では、3級から1級まで、レベルを自由に選んで腕だめしが可能。さらに、リアルなグラフィックが、臨場感溢れるプレイを実現します。「RPGモード」では、童話「桃太郎」のストーリーを背景に、楽しい機能が満載。大人から子供まで楽しめる、PCエンジン初登場の将棋シミュレータ“将棋修業 初段一直線”新発売。






**■大人用モード(初段モード)**

3級から1級まで任意にスタート可能。対局毎に課せられる飛車落ち、角落ち、2枚落ちなどの諸条件を勝ち進み、最終的に初段確定を目標とします。また、感想戦では、好きな手番から頭出しで見たり指したりできます。





**■子供用モード(RPGモード)**

決められたマス目に駒を指すか、 相手の駒をとれば“待った”のできる吉備団子を獲得できます。さらに規定数以上集めると将棋の形勢を逆転できる “将棋盤入れ替え”などの機能により将棋の楽しさが倍増します。

**●日本将棋連盟による初段認定申請中**

日本最強、最速の模力のシミュレータを開発するために、大阪大学との共同開発を計画、〝ホームデータAIゲームプロジェクト〟を発足しました。以来3年間、過去の妙手、定石1200手を解析し、スーパーコンピュータによって再構築したデータを入力することで思考能力が人間を越えました。まさに、初段の強さと比類なき速さを実現。

——————(発売日未定)——————


HOME DATA
株式会社ホームデータ
〒651 神戸市中央区葺合町馬止1-10 ホームデータビル
TEL：078-261-2790(代) FAX：078-261-2792



発売予定
12.22
希望小売価格
6,780円(税別)
SHOW撃波
震えるゲーム革命
CD-ROM²
PC Engine
コズミック・ファンタジー
・冒険少年ユウ・
感性をゆさぶる夢のビジュアルRPG
惑星ノーグで繰り拡げられる壮大なストーリー。他を寄せつけないクオリティの高いビジュアルシーンと、ヒーロー達の生の声のメッセージは、RPGにかつてなかった感動を与える。さらに、CD-ROM²の大容量をフルに活かしたスケールの大きさ、奥の深さはキミの想像をはるかに越えるだろう。名作はCD-ROM²が完成させる。
12/22
発売予定
希望小売価格 6,780円
(税別)
RED ALERT
レッドアラート
また一つ常識を破る
エキサイティングな
コンバットアクション
多彩なステージ。次々と課せられる困難な任務。息をつかせないゲーム展開。的確な状況判断、緻密な戦略が求められる、奥の深いアクションゲーム。臨場感あふれる大迫力のビジュアルシーンやしびれる声優の声。
キミはCD-ROM²に降伏するか!?
ビジュアル・ゲーム・マガジン
「GAME KIDS」11月20日発売!
申込方法は3,980円を①銀行振込:第一勧業銀行飯田橋支店(普通)No.1619316 口座名義ティ・アイ・シイ㈱GK係 ②現金書留 ③郵便振替 のいずれかをお選び下さい。住所・氏名・電話番号を必ず明記のこと。その他詳細のお問い合わせは、——
住所:東京都新宿区下宮比町3-1 津多屋ビル7階
☎03(266)1161 ティ・アイ・シイ㈱GK係迄
株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL.03-268-1159
制作:新日本レーザーソフト株式会社
LASER SOFT


前略、暗記科目に悩める人!!
受験のための
記憶術
一科目程度の暗記なら一週間で終らせる!!
■例えば、受験に利用する。
―英単語1000程度の暗記なら、わずか一週間で覚えられる!
―受験用の歴史年表なら、一日で丸暗記OK!!
――夜づけの勉強が何日分もの勉強量と同じになる。
■例えば、ビジネスに利用する。
―150項目程度の営業必要データなら、出社前の40分でスピード暗記できる。
記憶術講座 ●一般コース●大学受験コース●高校受験コース
案内書 無料 プレゼント
●TEL
●氏名(フリガナ) ●住所(フリガナ)
○○○コース
「記憶術講座」資料送れ
〒164
東京都中野局
私書箱1号
東京カルチャーセンター
記憶術講座
691 L係
◀左記の様にハガキに希望コースを書いて、今すぐポストに!!
東京カルチャーセンター
〒166 東京都杉並区高円寺南1-33-3
TEL03(317)2811
★あらゆる受験に
絶大な威力!
今すぐ記憶術の驚異を体験して下さい。

# 3周年記念(しゅうねんきねん)
# 大感謝(だいかんしゃ)セール

先着500名限り

さらに特別価格より 1,000円割引

★全品特別価格より、さらに1,000円割引いたします。（ご注文はハガキに下の割引券をはってお申し込み下さい。1,000円割引なので、14・15型用なら3,000円になります。）
★お支払いは、正月でOK!!（平成2年1月10日までにお支払いください。）
★7日間無料使用OK!!
★効果がなければ返品自由!!（7日間使用し、キズがついても返品できます。これは㈱サンクレストだけのシステムです。）



## テレビゲームから目を守る

## TVフィルター FSⅡ

さらに1,000円割引

あなたのテレビがゲーセン画面に大変身!!

ゲームセンターのテレビ画面にも、フィルターは内蔵されています。

★ギラギラやチラツキがなくなり、目がチカチカしない!!疲れない!!

**その秘密は**

1. 視力低下の原因となる、紫外線を画面から100%カット
2. 目が痛くなるギラギラ・チラツキ光線を約75%カットできる特殊メタクリル樹脂採用。
3. 小さな文字や、かくれキャラがはっきり見えるので、高得点が出る。
4. 鮮明画像だから近距離でも安心してテレビゲームが楽しめる。
5. テレビ番組にもOK!!

以上、効果なければ返品自由!!　FSⅡ担当 植田

★消費税は含まれております

| 型名 | 14・15型用 | 16・17型用 | 18・19型用 | 20・21型用 |
|---|---|---|---|---|
| 定価 | 8,000円 | 10,000円 | 11,000円 | 13,000円 |
| 特別価格 | 4,000円 | 5,000円 | 5,500円 | 6,500円 |

| 型名 | 22・23型用 | 24・25型用 | 26・27型用 | 28・29型用 |
|---|---|---|---|---|
| 定価 | 14,000円 | 15,000円 | 16,000円 | 17,000円 |
| 特別価格 | 7,000円 | 7,500円 | 8,000円 | 8,500円 |

送料600円は、別途いただきます。商品代金は、7日間無料使用し、お気に召しましたら、同封の払い込み用紙で郵便局から、平成2年1月10日までにお送り下さい。返品の場合、返送料のみ自己負担でお願いします。1枚の割引券で商品2枚まで注文できます。

お申し込みは今すぐ、おハガキで!!

41円
〒577 大阪府東大阪市柏田西1・9・15
㈱サンクレスト JPT係

TVフィルターFSⅡを申し込みます
●型名（　　型用）
●郵便番号・住所
●氏名・㊞・年令
●電話番号　割引券

割引券をはってネエ!!

●お問い合せ先
㈱サンクレスト
TEL 06(303)4152
お電話でのお申し込みは割引いたしません。

切り取り線

特別価格より さらに
1,000円割引券
有効期間 平成1年12月31日



ATLUS
Nintendo GAME BOY™
★ゲームボーイ™は任天堂の商標です。
PUZZLE BOY™
ゲームボーイ™専用カートリッジ
対戦型
1人でも遊べます
パズルボーイ
Pマン
ナスビくん
キャロ太
がんばれ野菜軍団（ベジタブルズ）！
くるりんドアといしを押し、憧れのトマトちゃんに会いにいけっ！
価格2,980円（税込）
▼パズルに挑戦モード
▼ふたりで対戦モード
のこり あいて 7フロア
あなた のこり 8フロア
タイム 1:53
●3つのモードで楽しさ3倍！
●レベルが選べるからどなたでも楽しくプレイできます。
●通信ケーブルで対戦プレイも楽しめます。
ポテりん
©1989 ATLUS,LTD.
11月24日発売！よろしくねっ！
ATLUS
株式会社アトラス
〒162 東京都新宿区若宮町23-1


Enjoy Hudson
星霊狩り
ようこそ、
古代神話ミステリーゾーンへ。
謎の怪人ローゼンクロイツに、愛する人「ミウ」を つれさらわれてしまった主人公「ミチムネ」。
目覚めよミチムネ。目覚めよサイキックパワー!! 愛するミウを救うために………
日本の古代神話、伝承の世界を舞台に、スピーディーなストーリー展開、感動のエンディング、
膨大なグラフィック&迫力の重低音サウンドと 三拍子そろったノベル・ウェア・AVG(アドベンチャーゲーム)「精霊狩り」。いよいよファミコンで登場。
原作/中島渉　原画/神崎将臣
12月8日発売
希望小売価格 5,800円(消費税は含まれておりません)
©1989 HUDSON SOFT　ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
任天堂 ファミリーコンピュータ™用カセット
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
本　社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-260-4622
大阪支店　〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営業所　札幌・名古屋・福岡

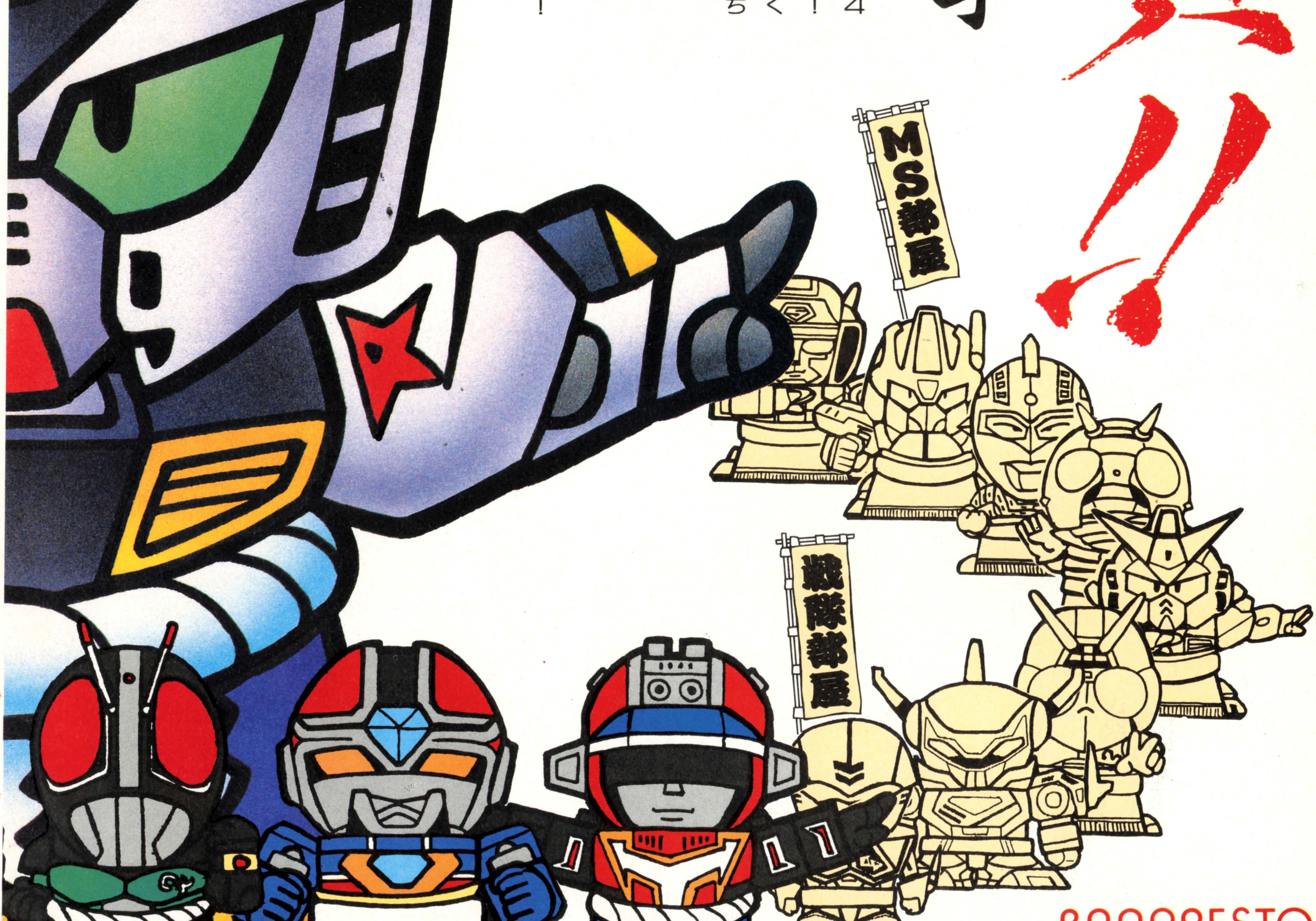


FAMICOM FAMILY
●TJC-VJ
●ホリトラック対応
●ファミリーコンピュータ用2メガROMカセット
U.S. CHAMPIONSHIP
V'BALL
BOOM
好評発売中!
定価5,900円(外税)
U.S.チャ、チャ、チャ!
ビーチバレーで、
とこ夏体験
POM!
AMERICAN CIRCUIT
1ST MATCH
DAYTONA
LAS VEGAS
DOUBLE DRAGON
双截龍 II
彼らは復讐に燃えるドラゴンとなって帰って来た…
12月下旬発売予定! 定価5,900円(外税)
The Revenge
●ファミリーコンピュータ用2メガROMカセット●ダブルドラゴンII●TJC-W2
ファミリー コンピュータ・ファミコン
は任天堂の商標です。

# 勝負!!

## これが決まり手

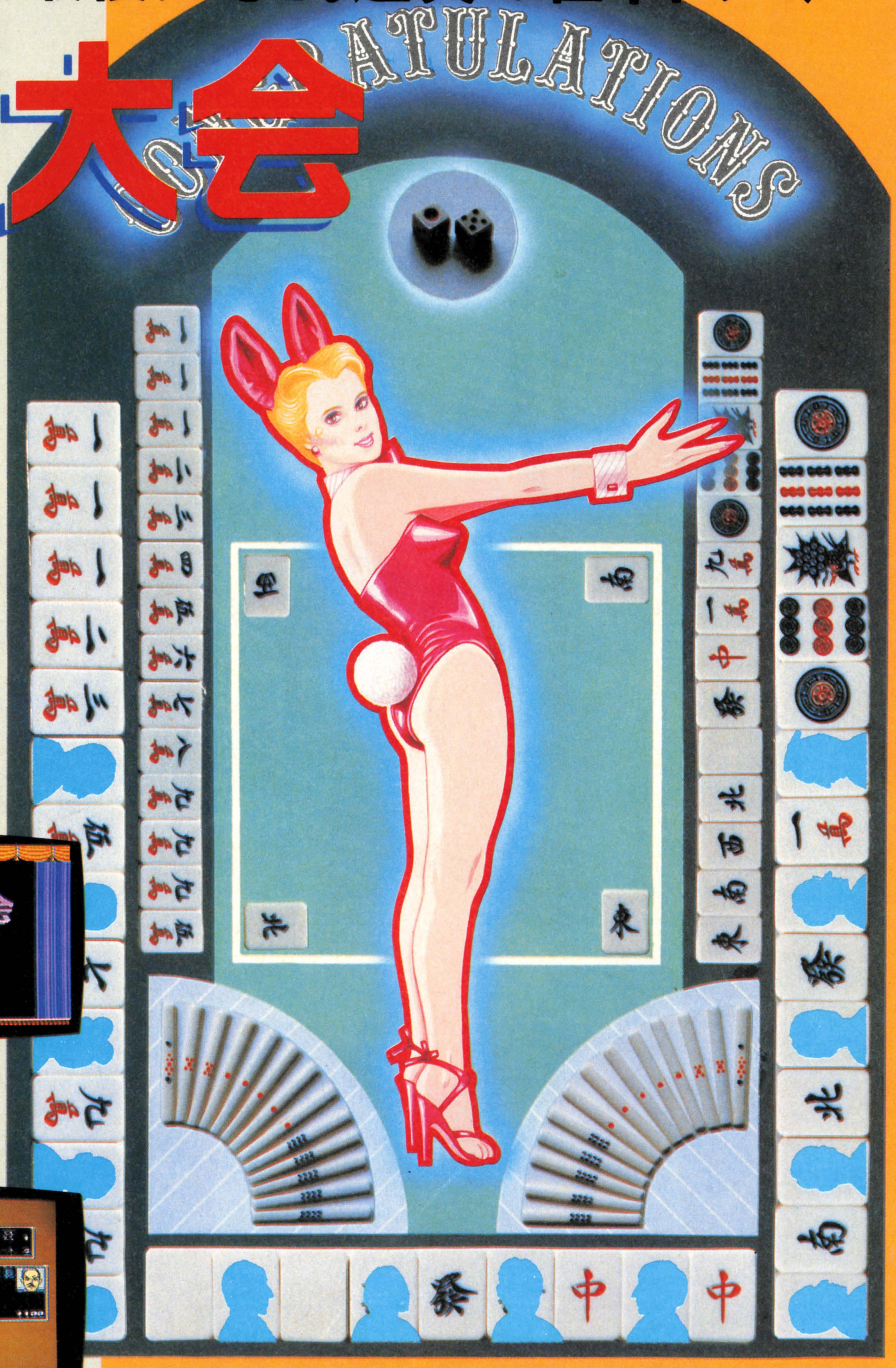
○前代未聞、スーパーヒーロー夢の対決。
○MS部屋、M78部屋、ライダー部屋、戦隊部屋の4部屋構成。総勢22体、26種の豪華なキャラクター群!
○全力士の中から、好きなヒーローを選んで勝ち抜く個人戦。全4部屋から、好きなチームを選んで勝ち抜く団体戦。
○団体戦は2プレイヤーも対応。
○豊富なイベント。水入り、物言いは朝メシ前!
○特徴ある土俵ステージは3種類。
○縦2画面、横2画面分の超ワイドな土俵ステージ!
○当然、キャラクターの得意必殺技も使えるぞ!



KOEI

## 泣いて、笑って、最後に唸る。迫真の雀卓ドラマ!

# 麻雀大会




麻雀は人間ドラマ。人それぞれに打ち筋がある。場面場面に駆引きがある。思いもよらぬ展開がある。信長の才気、諸葛亮の知略、クレオパトラの色香…。強烈キャラクター群を蹴散らして、栄光の$10,000を手中にするのは誰だ!? 最強の歴史的面子を集めて、いま、雀卓に野望が渦巻く。君よ緑の雀卓の覇者となれ!

- ○メンバーが選べる雀荘モードとトーナメント方式の大会モードの2モード
- ○表情豊かなアニメーションと多彩なセリフで実戦さながら、リアルな対局ムード
- ○プロ級の方も思わず唸る最強思考アルゴリズム
- ○現行ルールを網羅したキメ細かなルール設定
- ○キャラクターごとのテーマ曲と臨場感あふれるサウンド
- ○麻雀を知らない人でも楽しめる「麻雀バイブルA to Z」(麻雀解説書)付
- ○64キロビットS-RAM内蔵(電源を切ってもROMカセット内にデータが保存されます。)

ファミリーコンピュータ用ゲームカセット
希望小売価格 **7,800円**




■お求めは、全国パソコンショップ・デパートで。取扱店がない場合は、住所・氏名・電話番号・商品名と機種名を明記し、消費税を加算の上、当社宛に現金書留にてお申し込み下さい。尚、書籍、サウンドウェア(CD/テープ単体)は取扱っておりません。お近くの書店・レコード店にご注文ください。
■当社は当社が著作権を有する本ソフトウェアの複製行為、及び賃貸(レンタル)について、これを一切許可しておりません。
■ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
■価格には消費税は含まれておりません。

# 蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン

無敵の騎馬軍団ジンギスカンを率いて広大なモンゴル高原を縦横無尽に駆け巡り、ユーラシア大陸に史上最大の王国を築いた男、ジンギスカン。愛に生き、夢に生き、戦いに生きた、波乱に満ちた人生が、今、ディスプレイに蘇る。中世世界の制覇をめざせ！

- ファミコン：9,800円
  withサウンドウェア（CD付）：12,200円
- ハンドブック：1,860円（税込み）
- ガイドブック：910円（税込み）
- サウンドウェア
  CD：2,900円/テープ：2,600円



# 信長の野望 全・国・版

戦国の風雲児、織田信長。彼の野望を受け継ぎ、乱世の統一を目指す、歴史SLGの原点!!

- ファミコン：9,800円
- ハンドブック：1,860円（税込み）
- ガイドブック：910円（税込み）
- サウンドウェア「信長の野望・全国版/三國志」
  CD：2,900円/テープ：2,600円



# 三國志

広大な中国を駆け巡った英雄達の軌跡を追う！
知的シミュレーションの決定版!!

- ファミコン：9,800円
- ハンドブック：1,860円（税込み）
- ガイドブック：910円（税込み）
- サウンドウェア「信長の野望・全国版/三國志」
  CD：2,900円/テープ：2,600円



## 正社員募集

募集職種：SE、プログラマー、ハード技術者、出版・編集、デザイナー、CGデザイナー、音楽ディレクター、営業、経理
勤務地：横浜市港北区日吉本町
待遇：当社規定により優遇。1989年度大卒初任給18.5万円　賞与年3回7.5ヵ月（1988年度）。昇給年1回（住宅手当込み）。社員寮有り。社保完備。海外研修旅行有り。完全週休2日制（1990年度）。
資格：高卒以上。
履歴書を下記までご送付ください。追って連絡致します。秘密厳守。
〒223 横浜市港北区日吉本町1-4-24 株式会社 光栄 総務部 Tel.044-64-3111

「提督の決断」発売記念

# Sound Ware Fair '89.9.21〜

## 光栄サウンドウェア・フェア

サウンドウェアは、ゲーム・ミュージックを
可能な限り豪華にアレンジ。
ゲームの世界により豊かな広がりと
感動を約束します。

フェア期間中に当社サウンドウェア商品をお買い上げの方、
先着25,000名様に、当社パッケージイラストでお馴染みの、
生頼範義オリジナル絵はがきセットをプレゼント!!

■フェア期間：1989年9月21日〜
■フェア対象商品：
・サウンドウェア（CD/テープ）
CD：2,900円/テープ：2,600円



信長の野望 戦国群雄伝　水滸伝 天命の誓い　維新の嵐　蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン　信長の野望/三國志　提督の決断

・サウンドウェア付ソフト（ファミコン/パソコン）
ファミコン/パソコン各機種：12,200円〜17,200円



信長の野望 戦国群雄伝　水滸伝 天命の誓い　維新の嵐　蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン　提督の決断

■プレゼント賞品：生頼範義オリジナル絵はがきセット



（なくなり次第フェアは終了させていただきます。お早めにどうぞ。）

■テレホンサービス：KOEIの最新情報をお知らせしています。
☎044-61-1100（パソコン専用）・☎044-61-8000（ファミコン専用）

株式会社光栄 〒223 横浜市港北区日吉本町1-4-24 Tel.044-61-6861（代）

# VRPG

VISUAL
ROLE
PLAYING
GAME

FAMICOM FAMILY

## 11月10日発売

ファミコン用カセット(2M+バックアップ)
定価 6,500円(税別)






あァ、扉が開いた。



ヒュンヒュンヒュン…



あァ、やってくる……

**ゲーム攻略法**
03-207-7500
0720-68-2308


NATSUME
It's TECHNOSTASY SINCE 1987
発売元・ナツメ(株)
〒162 東京都新宿区喜久井町39
PHONE 03-232-5251

ASCII MOOK

# 誰も知らないMOTHERがここにある。

# MOTHERのすべてがわかる本

ファミコン通信編集部責任編集のすべてがわかる本シリーズ最新作!

**好評発売中!**

**定価520円(税込み)**

毎月一冊、ファミコン通信編集部が
「コレだ!!」というおすすめソフトを徹底的に解剖する、
「すべてがわかる本」シリーズ、
次なる題材は、あの「MOTHER」だ!
糸井重里による超人気ソフト「MOTHER」。
もうキミはプレイしたかな? たとえゲームが終わっても
「MOTHER」に隠されたことはいっぱいあるのだ。
そこで必要になるのが、この本だ!
その内容は、いまここで明かすわけにはいかない。
キミがこれを手にしたときにその秘密がわかるノダ!

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

## 絶賛発売中!

**'89全ソフトカタログ**
ファミコン通信編集部責任編集
定価980円(税込み)

ファミコン、ゲームボーイ、PCエンジン、メガドライブすべてのソフトのデータが載っている、完全ソフトカタログ決定版!

**スーパーマリオブラザーズ3のすべてがわかる本**
ファミコン通信編集部責任編集
定価980円(税込み)

初心者から超上級者まで、すべてのレベルに合わせた、究極のテクニックの数々! マリオ・マニア必携!

**スーパーマリオランドのすべてがわかる本**
ファミコン通信編集部責任編集
定価400円(税込み)

ゲームボーイの超人気ソフトをいち早く完全紹介!
独自のテクニックや全ワールドマップを徹底解剖!

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 ㈱アスキー書籍・雑誌営業部 TEL.(03)486-1977 **株式会社アスキー**

●ブックカタログ送呈:住所・氏名・年齢・職業・電話番号・使用機種を明記の上、宣伝部FAM係までお申し込みください。

ASCII BOOK



# Wizardry®

ウィザードリィ

ロールプレイングゲーム

## 驚異の大シナリオソースがやって来る！

ウィザードリィロールプレイングゲーム最新作

## 『トレボー戦役』

予価5,800円　11月上旬発売予定







ウィザードリィロールプレイングゲームの第一期がここに完結する。ラーダ攻略をめざす狂王トレボーの野望が遂に現実のものとなる時がきた！　しかし、エセルナートの状況は予断を許さないものがあった。

ノーム族の若き英雄の誕生が果たしてトレボーの野望をどのようにはばむだろうか?

――かつてないスケールで贈る、グループSNE入魂の大シナリオ・ソースこそ、この『トレボー戦役』なのだ!!

---

ウィザードリィロールプレイングゲーム

### 基本セット

定価5200円



テーブルトーク版ウィザードリィを楽しむためには、この基本セットがまず必要だ。文字どおり基本の中の基本というわけだ。だが、ルールしか入っていないなんて、ケチなことはしない。箱の中には、『狂王の試練場』『スポンサーはボルタック』『黒き水晶の花嫁』という3本のシナリオが入っていて、ゲームに馴れていない人でも、すぐにでもゲームを始めることができるようになっているのだ。戦闘ボートなどの付録も充実の、買って損をしないお奨め品だ。

---

サプリメント01

### ダロスの盾

定価3000円



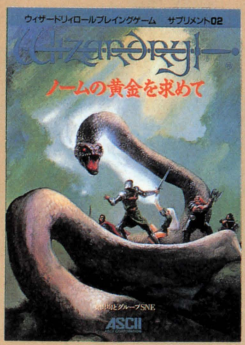
WIZ-RPGをさらに楽しみたいという人のための設定資料集が、サプリメントだ。タイトルになっている『ダロスの盾』とは、野外における冒険を中心にしたミニ・キャンペーン・シナリオで、ゲームを進めながらドワーフ族の生態も知ることができるという、すぐれたものだ。さらに、このサプリメントは雑誌形式になっていて、小説や世界設定などの読み物も満載されている。なかでも注目は安田均の手による一人プレイ・シナリオ『ワードナの帰還』の掲載だ！

---

サプリメント02

### ノームの黄金を求めて

定価3000円



サプリメントの第2弾が、この『ノームの黄金を求めて』だ。今回はノーム族に伝わる黄金伝説を題材に、一人の英雄にまつわる秘話が展開する、というストーリー性にあふれたシナリオが載っている。さらに、お楽しみはひかえている。待望の新モンスター・リストが、コンピュータ版『リルガミンの遺産』を題材にしたシナリオと共に掲載されているのだ。もちろん、人気の高い矢野徹作によるウィザードリィ小説の第2弾も載っているから、安心してほしい。

※表示価格に別途消費税が付加されます

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー書籍営業部 TEL.(03)486-1977 株式会社アスキー




# 7つの島に再び緑を

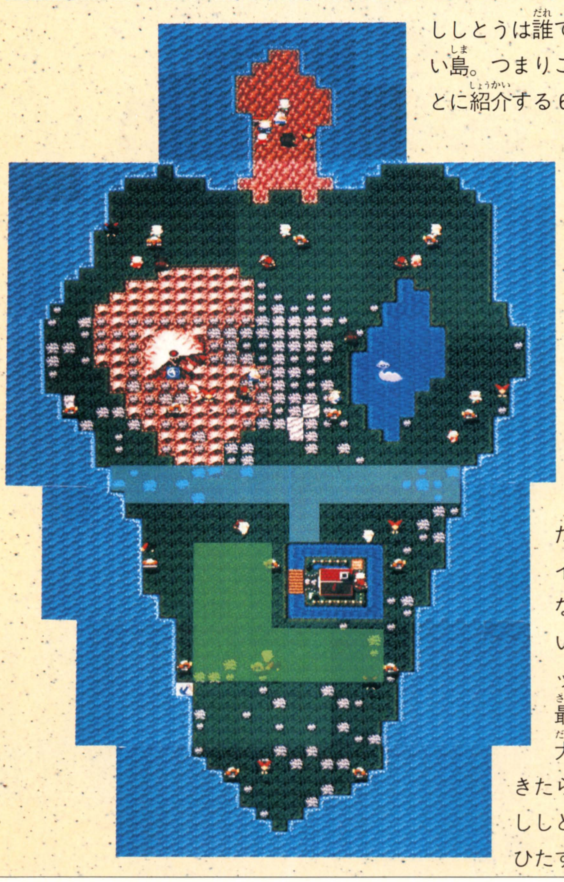
この『大地くんクライシス』は、戦略ファームシミュレーションってジャンルのゲーム。よくわかんないけど、まったく新しいタイプのゲームなのだ。今回は7つの島すべてのマップを公開だ!!

サリオ　11月22日発売　6400円

# 各島の詳しい攻略法を順番に大公開するぞ！

## ACT 1 SHISHITOU

## まずは手始め サクっと決めて!!

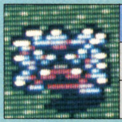


ししとうは誰でも最初にプレイしなくてはならない島。つまりここをクリアーしない限り、このあとに紹介する6つの島を見ることも許されないのだ。最初の島だけあって、コツさえ摑んでしまえばどってことないんだよね。まず一番のポイントは、いかに敵の侵攻を妨害するか？これは、すべての島の攻略にもいえることだ。このししとうの場合、ゲーム序盤で大地くんの家のすぐ上に2ブロック幅の川を引く。これでほとんどの敵の侵攻は防ぐことができるはず。あとは2、3年の時間をかけてお金を貯め、買えるだけの木の苗を買おう。もちろんガイガー号の燃料だって忘れちゃいけない。最低でも3つくらいは持っていたほうがいいね。できれば高速キットのイダテンも欲しい。木の苗は最初のうち島の下部から植えていき、大地くんの家の下あたりまで育ってきたら今度はガイガー号で上部へ行く。ししとうの最上部から木の苗を植えて、ひたすら育つのを待つのだ。

### 登場敵キャラクター



| フラッシュダ・ジョー | |
|---|---|
| 移動速度…192 | 動作速度…128 |
| HP………128 | 攻撃力……12 |



| 炎人 | |
|---|---|
| 移動速度…192 | 動作速度…128 |
| HP………128 | 攻撃力……12 |



| ゲロニカ | |
|---|---|
| 移動速度…192 | 動作速度…128 |
| HP………128 | 攻撃力……12 |



| ミディ | |
|---|---|
| 移動速度…144 | 動作速度…208 |
| HP………128 | 攻撃力……12 |



| ボス ふらふらフープ | |
|---|---|
| HP………24 | 攻撃力………5 |

とくに注意すべきはミディの存在だね。やつはいくら川を引いて侵攻を妨害しても、ヒュンヒュン空を飛んできちゃうから防ぎようがないのだ。しかしやつらは必ず大地くんのまわりを飛びながら灰をまくという性質があるので、それを逆に利用してやればいいぞ。やつらが飛んでくるのが見えたらすかさず、灰が積もり積もったところへ移動する。するとやつらもくっついてくる。やつらがいくら灰をまいてもそこはもとから灰だらけ……。大地くんはほとんどダメージを食らわないってわけだ。あ、それからボスのHPと攻撃力は、ほかのザコキャラのHPと基準になる値が違うので、間違えないようにね。

## 手順1 まずは川を引き、敵の侵攻をくい止める



⬆茶色くなっているところが、ガイガ一号で掘り起こされたところだっ！

⬇掘り起こしたところは自然に水が流れ込み、川になっていくのだ。



まず最初に川を引く。これ、基本ね。大地くんの家の上に2ブロックから3ブロック幅の川を引くのだ。スタート時、大地くんの足元にあるガイガ一号にすぐ乗り、左の写真のように溝を作る。あとは自然の力で川になっていくぞ。

## 手順2 灰をあつめる



⬅セッセコセッセコ灰をあつめて、島をきれいにする。早く作物が育てられる土地にしないと、いつまでたっても終わらないぞっ！

川を引いて敵の侵攻を防いだら、家族総出で灰取りに出発だ！ 引いた川より下部にある灰はすべて取り除くのだ。これではじめて、作物や木を植える準備が整ったわけ。

## 手順3 最初のうちは、作物を育ててお金を稼ぐ

⬇このように、できるだけ隙間を作らないように苗を植えていきまーす！





⬆しばらくすると、作物がグングン育ち、収穫のときがやってきまーす！

⬇ガッポリ収穫した作物は、腐ってしまうまえに港へ売りに行きまーす！



春、夏には作物を植えて畑仕事だ。いくら大モノの大地くんとはいえ、先立つものがなければなにもできないのだ。せっせと畑仕事に精を出し、お金を稼がなくっちゃ、お父さんっ！

## 手順4 木を植える



⬅きれいになった土地に、どんどん木の苗を植えよう。木は密集しているほど早く育っていくぞ。早くクリアーするコツだね。

収穫物で儲けたお金に余裕ができるようになったら、そのお金でしこたま木の苗を買い込もう。そして島の下部から、できるだけ苗が密集するように植えていき、またまた作物を育てる。

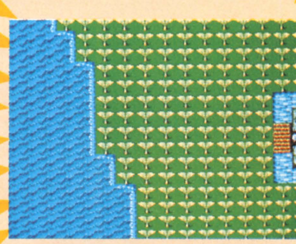
## 手順5 川を埋めて敵を倒す



⬅島の下部を木で埋めたら、次はいよいよ上部だ。ここいらは放っておいたから灰がたんまり積もっているのだ。あーん、うんざり！

島の下部がだいぶ木で埋め尽くされてきたら、今度は上部だ。川を埋めて上へいく。灰取り、戦闘、苗植えといろいろ大変だが、あとは時間の問題なのだ。木が育つまでじっくり待とう！

## ボスを倒して



## クリアー

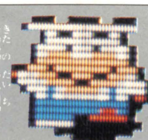
### 作物の育つ月



大地くんの育てることのできる作物、トマトととうもろこし。このふたつの作物にはよく育つ月がある。トマトは4、5、6月、とうもろこしは7、8、9月。この時期を狙って植えるとよいね。

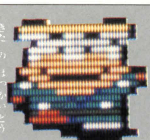
### 大地くんファミリーの特徴

大地くんファミリーは、一見して単なる牛や熊の集団のようだが、じつはそれぞれいろいろな個性があったりするのだ。「このジジイ、なんにもしねえなぁ！」なんて怒らず研究してみてほしいねっ！



**北野大地**

さすがに主人公だから、だいたいなんでもできるオールマイティーキャラ。ただ、ほかのキャラよりも狙われやすいので、用心していないとすぐやられちゃうのだ！ 注意注意。



**北野北海道**

大地くんのお父さん。ジジイだから、決して敵とは戦わない。もちろん動きも鈍い。でも、いいとこなしってわけでもない。いろんなことを知っているので、話を聞いてみるとよい。



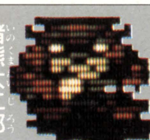
**北野大空**

大地くんの息子。元気ハツラツのよい子だ。大空は子供だから、いつも走り回って、いろんなことができる。ファイトもお父さんの大地くんに負けていないぞ。でも少し非力なの。



**北野まりも**

大空の双子の妹。女の子ながら、元気いっぱいで、大空といっしょに走り回る。灰取りだって、さっさかすませちゃう。ヤングパワーここにあり！ってなかんじなのだっ！



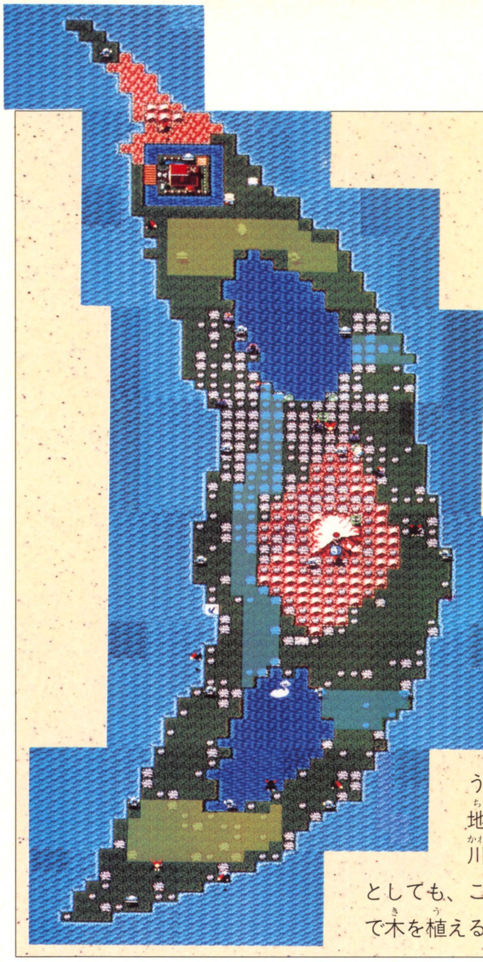
**猪熊大二郎**

大地くんファミリーのゆかいな仲間の熊。熊ってぐらいだから、やっぱり力が自慢。敵をボコスカにやっつけちゃう。ただ、ちょっとばかり動作が鈍いので、囲まれると弱い……。



**ALICE**

アリスは畑仕事ができない代わりに、空を飛んで島の状態を調べてきてくれたり、敵の出現を教えてくれたりする。ほかにも、離れた仲間のところに物を届けることもできる。

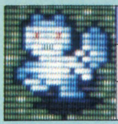


# ACT 2
# SAYAENTOU

## たてに長くて敵が強い島だ！

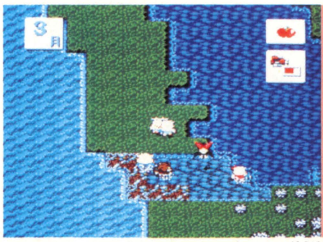
さやえんとうは、とても細長い島だ。その中心部には、敵の出現する火山があって、四方八方に敵をばらまいている。この島もししとう同様、まずは川を引くのが先決だ。都合のいいことにこの島には大きな池がふたつもある。これを利用するわけだが、その方法は？　ふた通り考えられるね。ふたつの池を結ぶように火山を仕切るか、それぞれの池から横に川を引き、たてに3つ並ぶ島にしてしまうかだ。どちらかといえば前者のほうが、港と大地くんの家を歩いて往復できるので便利だ。ただ、川を引くときに大変苦労をする。どちらを選んだとしても、このあとすることはししとうと同じ。お金を稼いで木を植える。島の上下の先端から植えていくとよい。

### 登場敵キャラクター

| | | | |
|---|---|---|---|
|  | ロボリス | 移動速度…192 / HP………64 | 動作速度…128 / 攻撃力……12 |
|  | ぷっつん・こん太 | 移動速度…192 / HP………128 | 動作速度…128 / 攻撃力……12 |
|  | ゲロニカ | 移動速度…192 / HP………128 | 動作速度…128 / 攻撃力……12 |
|  | アンクロ・アン | 移動速度…144 / HP………192 | 動作速度…128 / 攻撃力……10 |
|  | ボス 爆弾丸 | HP………22 | 攻撃力………8 |

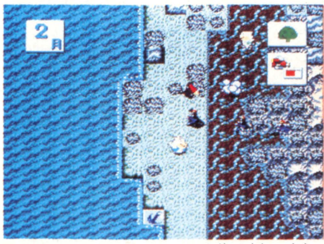
この中でもアンクロ・アンはちょっといやな存在になるだろう。HPがほかの敵キャラより多いからだ。べつに大差ないように感じるかもしれないが、この体力差のおかげで、苦心の防波堤である川を渡ってきちゃうんだから！　渡ってきたら即攻撃。

### 手順1 川を引く(2パターン)



パターンA

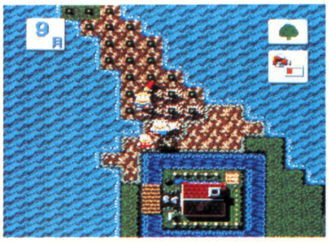
パターンAは島を3つに分ける方法。ガイガー号で地面を掘り起こす手間があまりかからないので比較的手ごろな防御法といえよう。



パターンB

パターンBはふたつの池を川で結ぶ方法。敵の妨害や燃料不足などで、なかなか作業が進まないだろうが、これを一度してしまえばあとが楽になる。けっこう本気でクリアーしたい人に！

### 手順2 上と下から木を植える



⬅大地くんの家の近く、島の上部に木の苗を植えるところだ。ここまで敵に侵攻されることはまずないだろう。



➡島の上部に木を植えたら、次は下部だ。木の苗が少ししかなかったら中止して、まとまった数が揃ってからだね。

敵の出現する火山が島の中央にドカンと腰を据えているので嫌なのだが、ただひとつ、いいことがある。敵の攻撃(灰をまきちらすこと)が、島のすみずみまでいきわたらないのだ。つまりこのさやえんとうの場合、島の上と下が手薄になるってこと。よって、そこから木の苗を植えていくのがいいってことになる。

## ボスを倒して



## クリアー

### あらしは9月にやってくる




プレイ中いきなり現われるあらし。川が氾濫したり大変だよね。じつはこのあらし、9月にやってくる確率がもっとも高いのだ。ほかの月はほぼやってこないと思ってもいいぞっ。

## 登場敵キャラクター



| テール・トール | |
|---|---|
| 移動速度…192 | 動作速度…128 |
| HP………128 | 攻撃力……12 |



| ロボリス | |
|---|---|
| 移動速度…192 | 動作速度…128 |
| HP………64 | 攻撃力……12 |



| 雲のり2号 | |
|---|---|
| 移動速度…255 | 動作速度…64 |
| HP………128 | 攻撃力……12 |



| アンクロ・アン | |
|---|---|
| 移動速度…144 | 動作速度…128 |
| HP………192 | 攻撃力……10 |



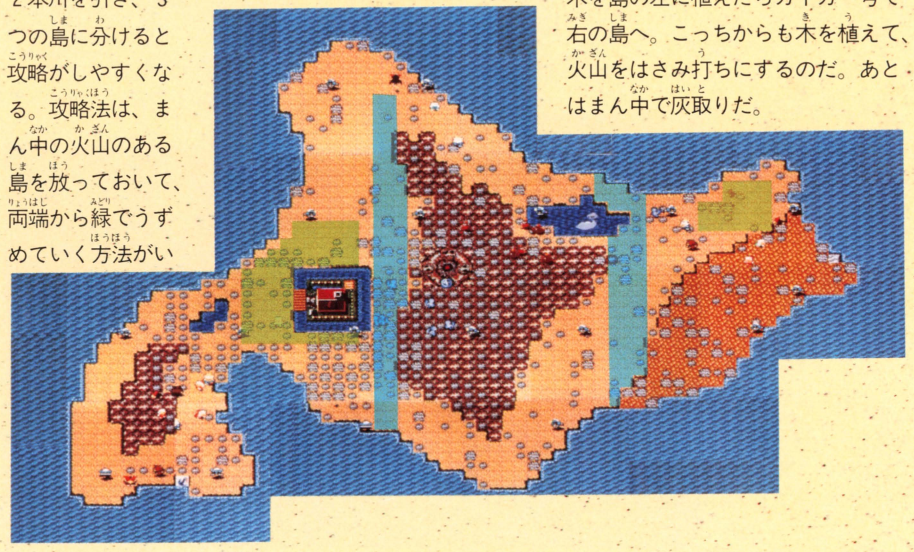
| ボス | |
|---|---|
| 雪だるまん | |
| HP………20 | 攻撃力………3 |

ほっかいとうに登場する雲のり2号は、ししとうに登場したミディと同じく、空を飛ぶ敵だ。いくらきれいに川を引いても、こいつの存在を忘れているとひどいめにあうのだ。こいつが現われたらすかさず全員に灰取りの命令を出すようにするといいね。

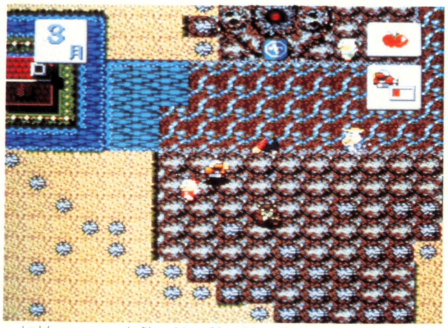
## ACT 3 HOKKAITOU
ほっかいとう

## ヤーレンソーランなBGMがイカしてる！

島全体があまりいい土地ではないので、川を引いてもすぐ干上がっちゃったり、ものすごい勢いで氾濫したりするのが特徴。この島はたてに2本川を引き、3つの島に分けると攻略がしやすくなる。攻略法は、まん中の火山のある島を放っておいて、両端から緑でうずめていく方法がいいね。最初のうちはとにかく、畑仕事でお金を稼ぐ。もういいかな？ と思っても稼ぐ。そろそろかな？ と思ったら木の苗を買う。木を島の左に植えたらガイガー号で右の島へ。こっちからも木を植えて、火山をはさみ打ちにするのだ。あとはまん中で灰取りだ。



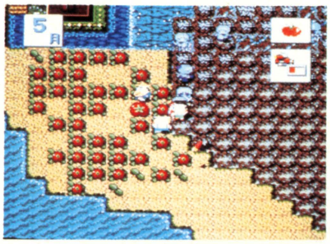
### 手順1 とりあえず川を引く



⬆写真のように火山の下や上に川を引いても、すぐに干上がってしまうので無駄だ。少しの間なら大丈夫だけど。

大地くんの家のまわりの水を利用して、たてに川を引き、安全を確保する。これがはじめにすることだ。そして大地くんの家の左側の土地を徹底的に掃除する。灰を取りましょ、はーい。なーんて言ってるヒマがあったら、さっさと灰取りするのだ。島の左側がきれいになったら、モッシーのいる池からもたてに川を引き、右側にも安全な土地を確保しよう。この2本の川はいつも気にしていないとダメ。ほっかいとうは川がすぐに干上がっちゃったりするのだ！

### 手順2 作物を守る



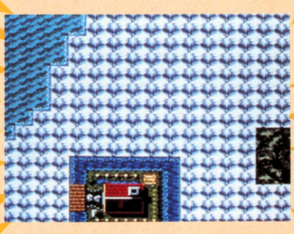
⬅せっかくトマトの苗を植えたのに、こんなやつらにダメにされてたまるか——っ！ てんだ。みんな、きばって戦えやーっ！



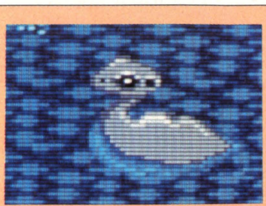
➡火山の近くはとっても危険。家族や自分のHPはこまめにチェックしていないと、すぐに大怪我しちゃうぞーっ！

非常に狭い島なので、作物の近くには絶えず敵がいると思って間違いはない。つまり、大地くんファミリーと敵との戦闘がひんぱんになるということ。そのとき、大地くんはできるだけ戦わないようにして、大空、まりも、大二郎の3人に戦わせよう。だって、大地くんがやられると、島中に灰をまかれてしまうからねっ。

### ボスを倒してクリアー



### モッシーは仲間だ！

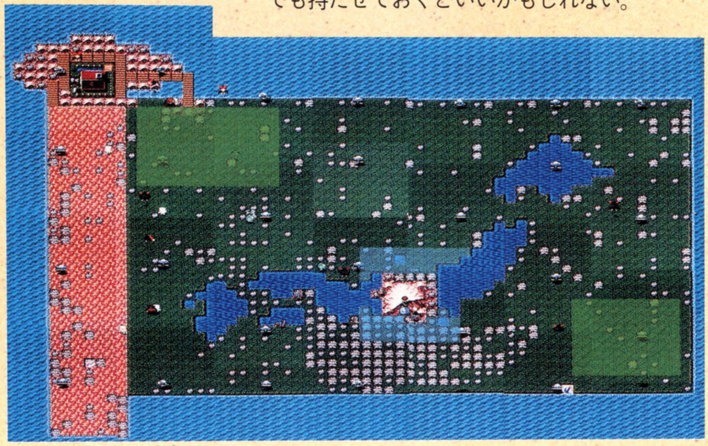


各島にいるモッシー。いったい何者なのかはわからないけど、彼に好物があることは知ってるよね。大地くんがひとつも苗を持っていないとき、その食べ物をあげてみよう。すると……。

## ACT 4 OMEDETOU

# 日本の形の池がおいしいかなっと！

比較的面積が広いこのおめでとう。この島の80パーセントを緑でうめなくちゃならないなんて！　っと思ったら、こいつがけっこうそんなに辛くなさそうなのだ。そのわけはまず、島のほとんどが良質な土地であること。そして敵の出現する火山が、すでに半分池にめり込んでいるので、川で囲んでしまうのが容易であることがあげられる。つまり、まぁじっくり時間さえかければ、そのうちクリアーできるってことだ。ただし、ちょっと油断して大地くんが敵にやられてしまったりすると大変だっ！せっかく時間をかけて増やしてきた緑が、一気に灰にやられてしまうからだ。島が広いだけに、大地くんがやられたときに受ける被害も、そーと一大きいってわけ。体力回復のアイテム、ミルクはいつも2、3個は持っていたほうがいいね。大地くん自身でなくても、北海道のじいさんにでも持たせておくといいかもしれない。



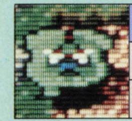
### 登場敵キャラクター



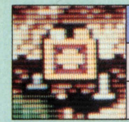
| テール・トール | |
|---|---|
| 移動速度…192 | 動作速度…128 |
| HP………128 | 攻撃力……12 |



| ぶっつん・こん太 | |
|---|---|
| 移動速度…192 | 動作速度…128 |
| HP………128 | 攻撃力……12 |



| ゲロニカ | |
|---|---|
| 移動速度…192 | 動作速度…128 |
| HP………128 | 攻撃力……12 |



| フラッシュダ・ジョー | |
|---|---|
| 移動速度…192 | 動作速度…128 |
| HP………128 | 攻撃力……12 |



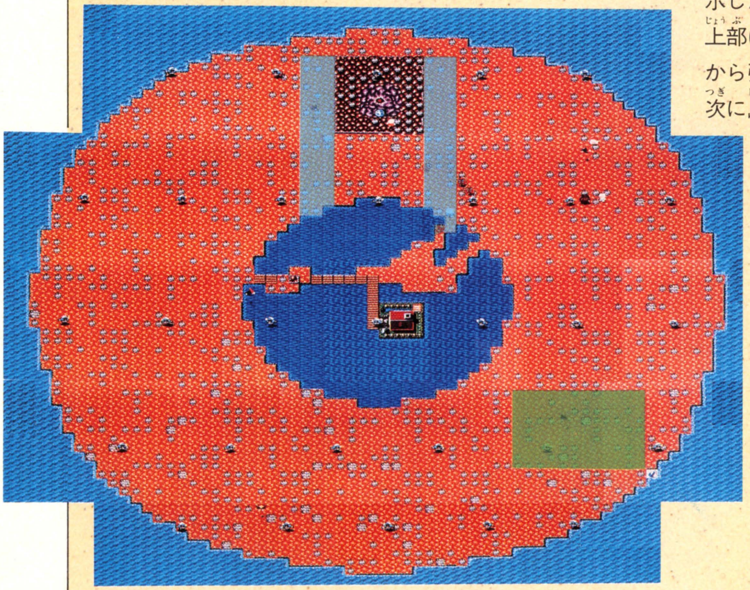
| ボス ノービル | |
|---|---|
| HP………22 | 攻撃力………7 |

この島にはいままで紹介した敵キャラしかいないね。どの敵キャラが出てきても、それほど強くないので、心配する必要はない！　とくに、火山を川で囲んでしまえば、こいつら、いないも同然。あんまり気にしないでプレイしたほうがいいね。

## ACT 5 TOUNATTU

# まあるいまあるい島でもあまくないのだ

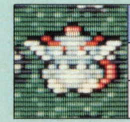
7つの島の中でもっとも大きな島が、このとうなっつだろう。ただ、島の中心が大きな池になっているので、多少は面積が減るだろうけど……。この島の攻略ポイントは、マップに指示したとおりだ。真っ先に島上部にある火山を、中央の池から引いた川で囲んでしまう。次に島中の灰の除去。素手でやっていると、そうとうな時間を費やしてしまうぞ。ここはひとつふんぱつして、ガイガ一号に高速キットのイダテンを組み込んで、サクサクっと灰取りしよう。どうしてもお金がない人は、がまんして地味に素手で拾い集めるべし！　あとはもう好きなように、クリアーすればよいのだ！



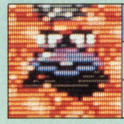
### 登場敵キャラクター



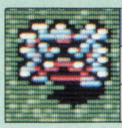
| 雲のり2号 | |
|---|---|
| 移動速度…255 | 動作速度…64 |
| HP………128 | 攻撃力……12 |



| ミディ | |
|---|---|
| 移動速度…144 | 動作速度…208 |
| HP………128 | 攻撃力……12 |



| アンクロ・アン | |
|---|---|
| 移動速度…144 | 動作速度…128 |
| HP………192 | 攻撃力……10 |



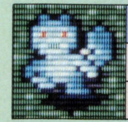
| 炎人 | |
|---|---|
| 移動速度…192 | 動作速度…128 |
| HP………128 | 攻撃力……12 |



| ボス 世の中ジェニー | |
|---|---|
| HP………24 | 攻撃力………5 |

雲のり2号とミディが登場するなんて、ちょっとやりすぎじゃないの！　って怒ってもしかたないからがまんする。いつも心は灰取りモードにしておこう。こいつらがどこからともなく飛んできても、さっさか灰取りができるようにね。

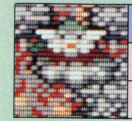
## 登場敵キャラクター



| ロボリス | |
|---|---|
| 移動速度…192 | 動作速度…128 |
| HP………64 | 攻撃力……12 |



| 小雪だるまん | |
|---|---|
| 移動速度…192 | 動作速度…128 |
| HP………48 | 攻撃力………4 |



| 雲のり2号 | |
|---|---|
| 移動速度…255 | 動作速度…64 |
| HP………128 | 攻撃力……12 |



| アンクロ・アン | |
|---|---|
| 移動速度…144 | 動作速度…128 |
| HP………192 | 攻撃力……10 |



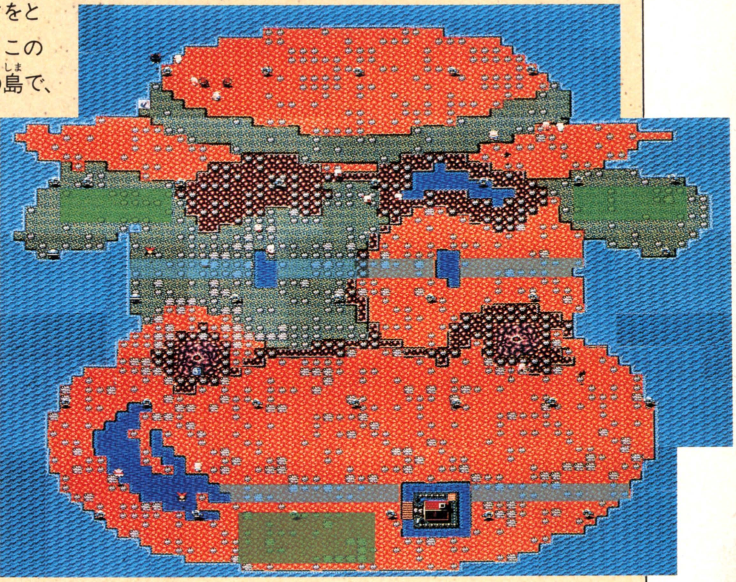
| ボス 雲神 | |
|---|---|
| HP………32 | 攻撃力………7 |

この島には比較的HPの少ない敵キャラが登場するようだね。といっても、島の状態の悪さを考えれば当然とも言える。ま、どっちかっていうと、敵にやられちゃうほうがこわいから、このほうがいいのかもしれない。ただ、アンクロ・アンは強いぞ！

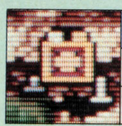
# ACT 6 OTTOU

## 牛の形の島だけにやる気が湧いてくるね

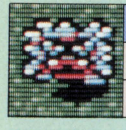
大きさならとうなっつに引けをとらないほどのこのおっとう。この島はかなり荒れ果てた土地の島で、どーにもこーにもうまく川が引けないのだ。土地の質のせいもあるが、川を引くための池が小さいということにも原因があるね。とりあえず与えられたこの状態から回復させなければならないんだから、きばっていくしかない。まぁ、比較的楽にクリアーしたいのなら、この島にくるまえに、かなりの額のお金を稼いでおくことだろう。そうしておいてから、このおっとうにきてプレイすれば、最初からいろんなアイテムが買えるからね。お金があったらプルトンキャンディーを買って、敵を引き付けておきながら川を引く方法がおすすめだ。序盤は楽に戦える！



## 登場敵キャラクター



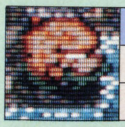
| フラッシュダ・ジョー | |
|---|---|
| 移動速度…192 | 動作速度…128 |
| HP………128 | 攻撃力……12 |



| 炎人 | |
|---|---|
| 移動速度…192 | 動作速度…128 |
| HP………128 | 攻撃力……12 |



| テール・トール | |
|---|---|
| 移動速度…192 | 動作速度…128 |
| HP………128 | 攻撃力……12 |



| ボム・三原 | |
|---|---|
| 移動速度…192 | 動作速度…128 |
| HP………128 | 攻撃力……12 |



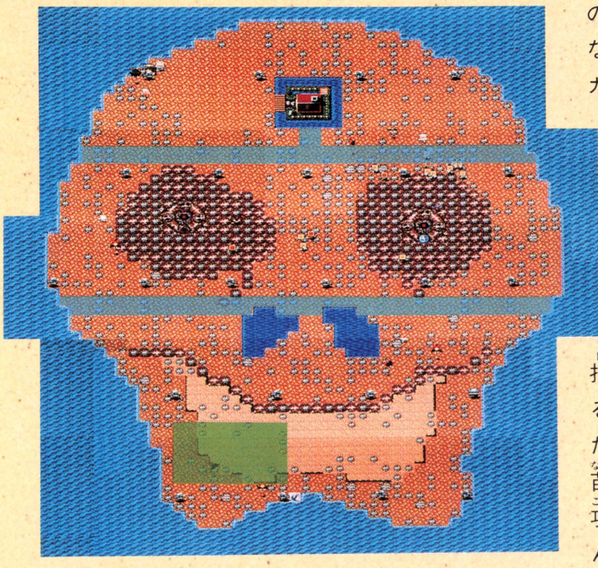
| ボス オ・イカリ | |
|---|---|
| HP………24 | 攻撃力………7 |

島のクリアーに時間がかかってしまうため、どうしても敵キャラと戦う機会が多くなってしまう。できるだけ戦闘を避けるために、ちょっと太めの川を引く。そしてその中に大地くんを連れていき、敵キャラを待つ。敵は勝手に水の中で溺れてしまうのだ。

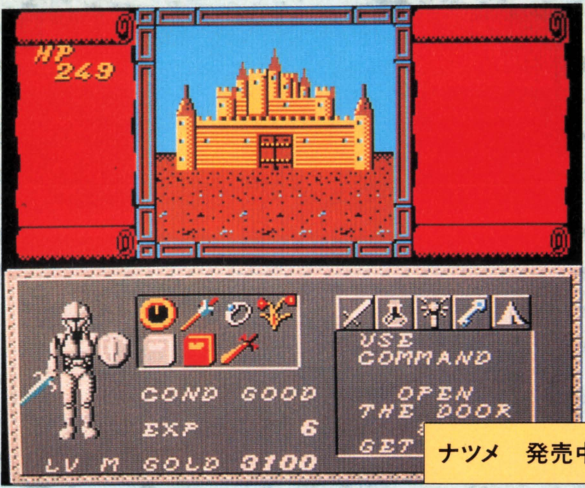
# ACT 7 SHITOU

## この目で見られちゃまいってしまうね

まるでどくろのような形の島だ。しとうという名も、おのずと"死闘"に聞こえてくる。ここもまた荒れた土地が広がる、苦しみの大地。ほっかいとうやししとうのようにうまくいかないだろうが、川を2本引いて、島を3分するのが得策だろう。そうなると大地くんの家や港の行き来にはガイガー号がかかせなくなる。敵につっつかれてガイガー号破損！　なーんてことになったら、はっきり言ってやり直したほうが早いだろう。それくらい、ガイガー号の無事に気を配ってプレイしないとイカンというこっちゃ。うまく川が引けて、島を3分することに成功したら、マップに指示したあたりで畑仕事をはじめる。作物を育てて、お金ができしだい木の苗を買いにいこう。木の苗をたんまり買い占めたら、敵の攻撃の少ないところから、ばんばん植えていこう。あとは辛抱だ!!



はやく悪者ヤーレンを倒してくれ、大地くぅ――ん!!




ダンジョン&マジック

# Dungeon & Magic

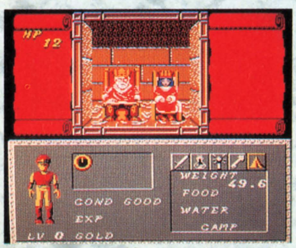
3D迷路が三度の飯より好きなヤツは集合！『ダンジョン&マジック』が、本日発売開始だぜっ。まだ手に入れてない人は、今すぐオモチャ屋さんに走れっ!!

ナツメ　発売中　6500円

# 魔法のつくりかた＋マップ公開で完全攻略！

『ウィザードリィ』や『ディープダンジョン』でその道を窮めた人も、この『ダンジョン＆マジック』には、そーとーてこずるんじゃないかな？　というのもこのゲーム、迷宮だけでなく、フィールドもすべて3D表示なのだ。こりゃーマッピングがつらいぜ。しかもフィールド上には、敵キャラがウヨウヨいて、四方八方から襲いかかってくる。敵キャラから逃げ回っていたら、「ここはどこ？」なーんてこともしばしば。そこで役に立つのが、右の全体マップだ。これさえあれば、フィールド上で迷子になる心配はないと思う。

また、ヒントが少ないことも、このゲームを難解にしている。町の人からの情報をひとつでも聞きもらすと、次の目的がわからなくなってしまうぞ。




⬆まずはグラーデス城で王様に会おう。

下に攻略手順を表にまとめておいた。これで風の剣を手に入れるまでは完璧だぜっ！

## グラーデス全体マップ




# 最短攻略ルートを教えちゃうぞーっ

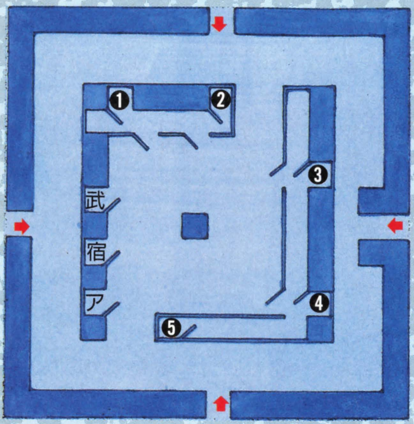
各地に点在する特殊な剣を手に入れると、魔法が使えるようになるのだっ。

| | | |
|---|---|---|
| 旅の準備 | 1 | グラーデスの町で老人にコンパスをもらう。 |
| 旅の準備 | 2 | 5つある寺院のうちのひとつで洗礼を受ける。 |
| 旅の準備 | 3 | グラーデス城へ行き、王様から剣とお金をもらう。 |
| 地の剣 | 4 | ディラスの町へ歩いて行く。 |
| 地の剣 | 5 | 町の女性からセラの泉についての情報を得る。 |
| 地の剣 | 6 | セラの泉で精霊に会って地の剣をもらう。さらに地の剣の魔力を解放する方法を教えてもらう。 |
| 地の剣 | 7 | 精霊から聞いた情報により、セルの神殿へ行く。 |
| 地の剣 | 8 | セルの神殿でビルデバンスの彫刻の前に立つ。 |
| 地の剣 | 9 | グラーデスまたはベルの町の寺院で洗礼を受ける。 |
| 地の剣 | 10 | 地の宗教の魔法を手に入れる。 |
| | 11 | スルの町で飛翔の指輪についての情報を得る。 |
| | 12 | その情報により、ガレスの迷宮へ行く。 |
| 空の剣 | 13 | ガレスの迷宮の地下3階で、飛翔の指輪を拾う。 |
| 空の剣 | 14 | 飛翔の指輪を使って天上のテムラス島へ行く。 |
| 空の剣 | 15 | テムラス島のマトの洞窟で現わしの指輪を探す。 |
| 空の剣 | 16 | 現わしの指輪の魔力で、バーサス神殿を出現させる。 |
| 空の剣 | 17 | バーサス神殿で、空の剣を手に入れる。 |
| 空の剣 | 18 | グラーデスまたはスルの町の寺院で洗礼を受ける。 |
| 空の剣 | 19 | 空の宗教の魔法を手に入れる。 |
| 炎の剣 | 20 | グランの町で氷に包まれた剣についての情報と、その氷を破壊する方法のヒントをもらう。 |
| 炎の剣 | 21 | フーズウォールの森で氷に包まれた剣を得る。空の魔法(サンダーボルト)で氷を破壊する。 |
| 炎の剣 | 22 | 炎の剣を手に持ち、サーレントの炎の前に立つ。 |
| 炎の剣 | 23 | グラーデスまたはグランの町で洗礼を受ける。 |
| 炎の剣 | 24 | 火の宗教の魔法を手に入れる。 |
| 風の剣 | 25 | ベルの町で老人から幻の神殿について聞く。 |
| 風の剣 | 26 | 海を割る魔法(バクト)を使って、幻の神殿へ行く。 |
| 風の剣 | 27 | 神殿でルーンの解読書(古代語魔法の教書)を得る。 |
| 風の剣 | 28 | ベルの町でルーンの解読書についての話を聞く。 |
| 風の剣 | 29 | ベルの町でルーンの解読書以外にも必要な本が、ケムの洞窟にあることを知らされる。 |
| 風の剣 | 30 | ケムの洞窟で7人の魔女の本を手に入れる。 |
| 風の剣 | 31 | デドムの町で風の岬についての情報を得る。 |
| 風の剣 | 32 | 風の岬で風の剣がチケス島の北の塔にあると聞く。 |
| 風の剣 | 33 | 北の塔の最上階で、風の剣を手に入れる。 |
| 風の剣 | 34 | グラーデスまたはデドムの町で洗礼を受ける。 |
| 風の剣 | 35 | 風の宗教の魔法を手に入れる。 |

# マークを見れば一目瞭然 町のマップはこれで完璧

| マークのみかた | | |
|---|---|---|
| 武……武器屋 | 宿……宿屋 | 寺……寺院 |
| ア……アイテムショップ | 人……町の住人 | ➡……出入り口 |
| U……上り階段 | D……下り階段 | M……モンスター |

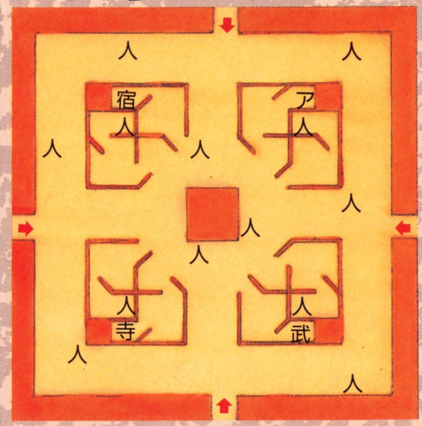
## グラーデスの町



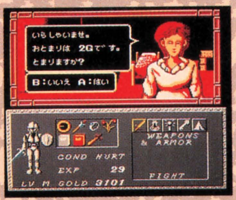
物語はここグラーデスの町から始まる。この町には、5種類すべての寺院が揃っているぞ。マップ上にふってある番号は、各寺院に対応している。最初にどの宗教の洗礼を受けるかはキミの自由だが、先のことも考えて慎重に選んでねっ。

❶……地の寺院
❷……水の寺院
❸……火の寺院
❹……風の寺院
❺……空の寺院

## ディラスの町

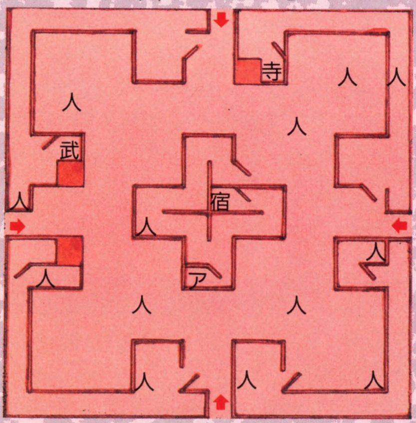


グラーデスの町を出て西へ向かうと、ディラスの町がある。ここには地の剣のあるセラの泉のことを知っている女がいるぞ。また、ゲーム終盤で水の剣が手に入ったら、この町の水の寺院で洗礼を受けようぜ。

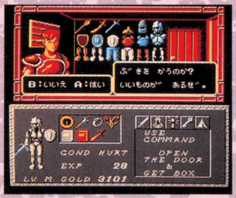


⬆宿代は2Gと格安なのだっ。

## スルの町

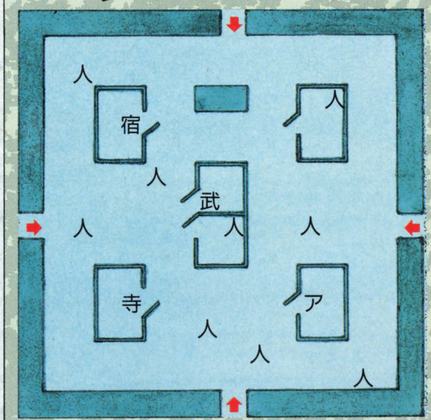


ディラスの町とは反対に、グラーデスの町から東へ進むとスルの町だ。ここでは飛翔の指輪がガレスの迷宮にあるという話が聞けるぞ。ガレスの迷宮へ行く前に、アイテム、武器、防具などを揃えておきたいね。

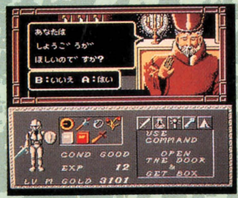


⬆どれを買おうか迷っちゃう。

## グランの町

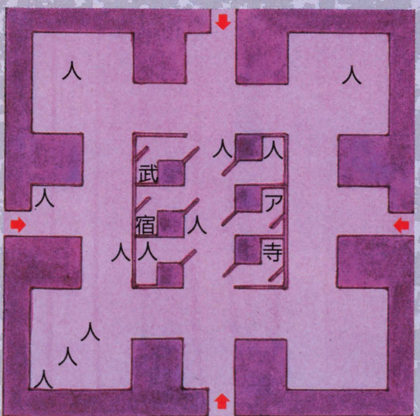


空の宗教の魔法を手に入れたら、グランの町へ行こう。炎の剣がフーズウォールの森にあるという情報が得られるぞ。剣を手に入れたら、この町にある火の寺院へ。ここで洗礼を受ければ、火の宗教の魔法が手に入る。

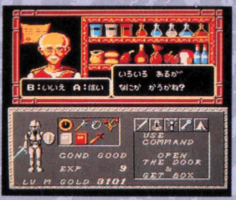


⬆魔法を教えてくれる寺院だ。

## ベルの町

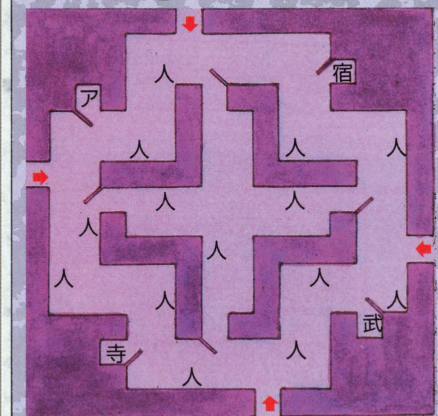


幻の神殿、ルーンの解読書、ケムの洞窟、7人の魔女の本（死者の霊との会話を可能にする古代語魔法の本）と、情報満載の町がこのベルの町。ショップや寺院が町の中心にかたまっていて、使い勝手(?)も良いのだ。

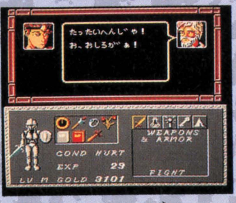


⬆アイテムもいろいろあるね。

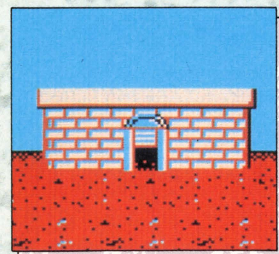
## デドムの町



グラーデスの町から南東に位置する、さびれた感じの町。風の岬のことが聞けるぞ。この町には風の寺院がある。といっても、グラーデスの町のほうが、風の剣のある北の塔からは近いのだ。あまり使えない町だな。



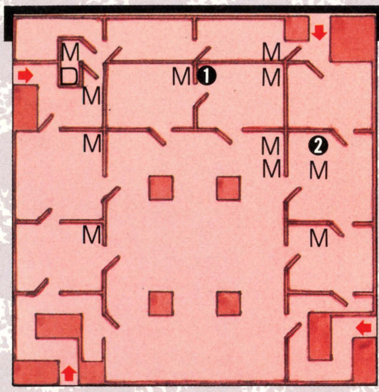
⬆人の話はちゃんと聞くべし。



# ガレスの迷宮

空の剣を手に入れるためにクリアーしなければならない最初の難関がここだ。目的の飛翔の指輪は、地下3階にあるぞ。

## B1F



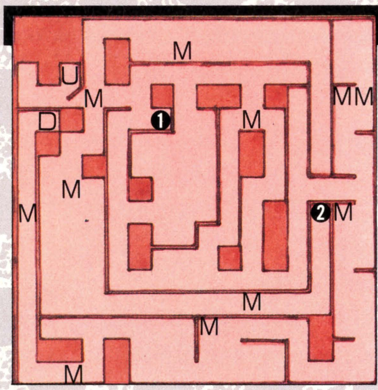
このフロアには、とくにコレといったものはナシ。いるのは敵キャラだけだ。とっとと下の階へ行こうぜっ。



⬅レーザーブーツか。武器屋では60Gで売っている。まだ装備してなかったら取ろう。

❶……レッドポーション
❷……レーザーブーツ

## B2F



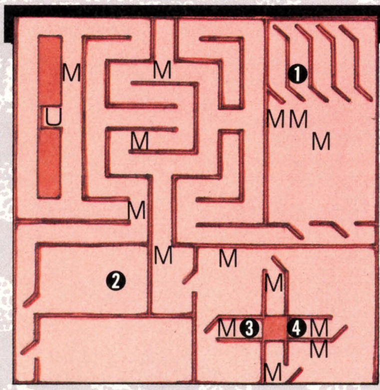
このような迷宮では、最短距離をつき進むより、遠まわりしてでも敵を避けながら進んだほうが賢いあるね。



➡ウッドシールドですね。こんなモノとうの昔に買ってしまったはず。武器屋で80G。

❶……レッドポーション
❷……ウッドシールド

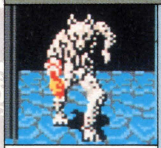
## B3F



あったあった。あんなところに飛翔の指輪が！ コイツを使えば、天上の地にあるテムラス島までひとっ飛びだぜっ。さあ、マトの洞窟へGO！

❶……飛翔の指輪
❷……レッドポーション
❸……スケイルアーマー
❹……エストック

## ワーウルフ



| | |
|---|---|
| HP | 32 |
| 攻撃力 | 17 |
| 横攻撃力 | 8 |
| 魔法攻撃力 | 0 |
| 防御力 | 18 |
| 魔法防御力 | 10 |
| 経験値 | 3 |

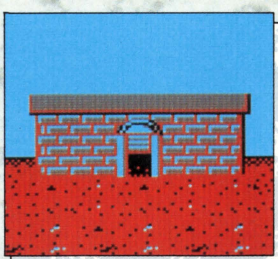
いわゆる狼男。こん棒を振り回して攻撃してくるぞ。

## ハーピー



| | |
|---|---|
| HP | 32 |
| 攻撃力 | 0 |
| 横攻撃力 | 9 |
| 魔法攻撃力 | 18 |
| 防御力 | 19 |
| 魔法防御力 | 24 |
| 経験値 | 3 |

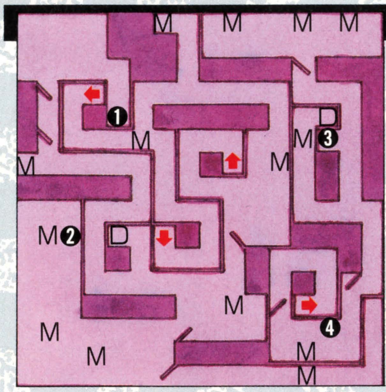
ポイズン(毒)の魔法で攻撃をしてくる。すばしっこい。



# バーサス神殿

ここまでくれば空の剣までもう一歩。だが油断は禁物。敵キャラがなかなか強いのだ。まともに相手しないほうがいいかも。

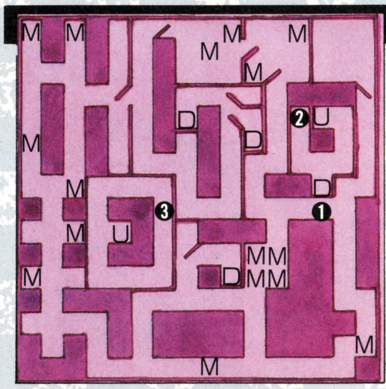
## B1F



甦りの薬は、ぜひ確保しておきたいアイテム。死にそうなときでもこれを使えば、体力が最大値まで回復する。イザってときに役に立つ1本だ。

❶……レッドポーション
❷……シミター
❸……マジックポーション
❹……甦りの薬

## B2F



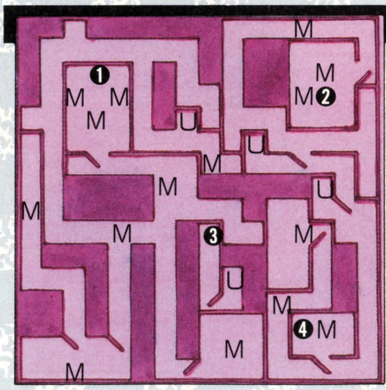
階段がたくさんあって、かなりメンドーな迷宮なのだ。マップをよーく見ながら進め！



➡メイルアーマーが落ちているぞ。コイツを装備すれば、防御力は文句ナシだぜっ。

❶……メイルアーマー
❷……グレーポーション
❸……レッドポーション

## B3F



やっとの思いで空の剣を発見。さっそく地上に戻って空の寺院で洗礼を受けよう。これで空の宗教の魔法が使えるようになるわけだ。やりっ！

❶……レッドポーション
❷……ガントレット
❸……空の剣
❹……フード

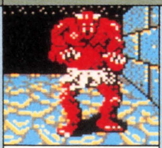
## スライム



| | |
|---|---|
| HP | 30 |
| 攻撃力 | 32 |
| 横攻撃力 | 12 |
| 魔法攻撃力 | 0 |
| 防御力 | 24 |
| 魔法防御力 | 15 |
| 経験値 | 7 |

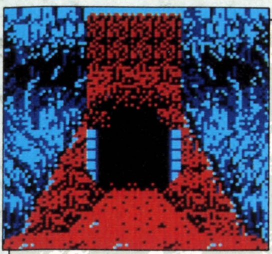
動作は鈍いが、攻撃力は高い。油断していると……。

## ゴブリン



| | |
|---|---|
| HP | 58 |
| 攻撃力 | 40 |
| 横攻撃力 | 15 |
| 魔法攻撃力 | 0 |
| 防御力 | 28 |
| 魔法防御力 | 18 |
| 経験値 | 8 |

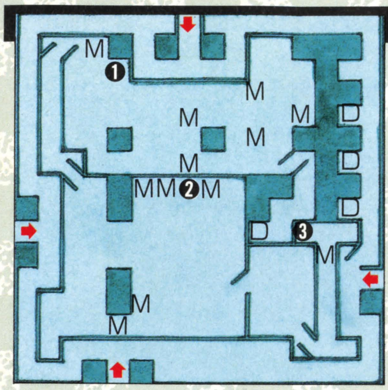
HPと防御力が高い。魔法攻撃のほうが有利かな。



## 幻の神殿

この神殿はなんと、海中に沈んでいるのだ。海の中を移動できる魔法(パクト)を使って行こう。ルーンの解読書が手に入るぞ。

### B1F



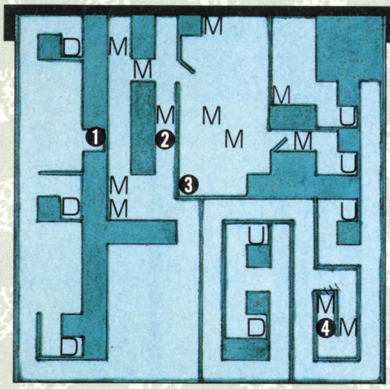
ルーンの解読書がある。でも地下3階まで下りないと、このポイントには来られない。



←ルーンの解読書は7人の魔女の本とセットで使用する。使い方はそのうちわかるよ。

- ❶……パワーポーション
- ❷……シャムシール
- ❸……ルーンの解読書

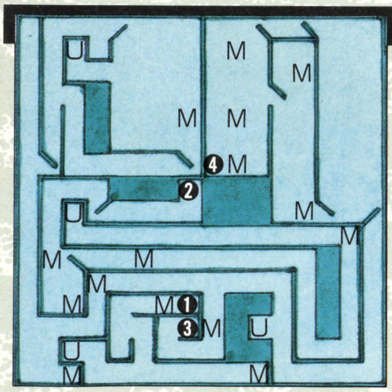
### B2F



迷宮内はアイテムの宝庫。発見したアイテムが不必要なものであっても、拾っておいたほうが絶対いいぞ。あとで売れば、お金ガッポリだもんね。

- ❶……飛翔の指輪
- ❷……グレーポーション
- ❸……ガントレット
- ❹……マジックポーション

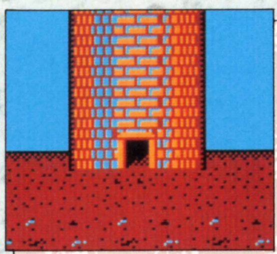
### B3F



苦労して地下3階まで下りても、ロクなアイテムがないんだよね。ちなみにスカートってのは、腰から太モモにかけて装着するアーマーの一種だ。

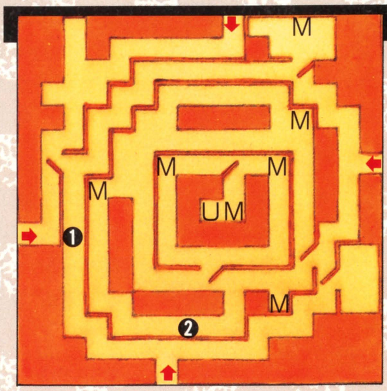
- ❶……ブレストプレート
- ❷……レッドポーション
- ❸……スカート
- ❹……パワーポーション

## 北の塔



風の剣は、チケス島にそびえ立つこの塔の最上階にっ！　ぜひとも手に入れておきたいおいしいアイテムもいっぱいあるぞー。

### 1F



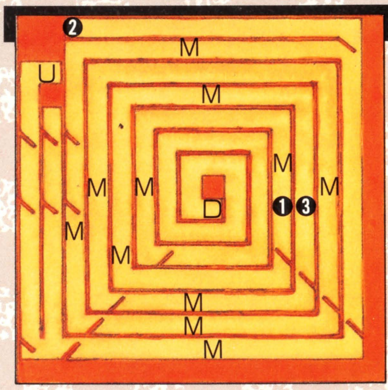
このフロアには何もないぞ。さっさと上の階を目指そう。敵キャラもたいしたことないし、マップがあれば楽勝だぜ。



←パワーポーションは役に立つかも。一時的に攻撃力がアップするのだっ！

- ❶……レッドポーション
- ❷……パワーポーション

### 2F



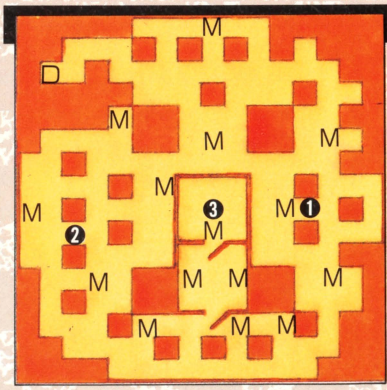
上り階段までほとんど一本道だぞ。ただし、これだと敵キャラが避けられないんだよね。

➡ロングソードは、絶対手に入れるべき。武器屋では売ってないし、威力も絶大だぜ。



- ❶……マジックポーション
- ❷……ロングソード
- ❸……レッドポーション

### 3F



マップのほぼ中央に、夢にまで見た風の剣がっ！　シルバーヘルムもぜひいただきたい。



←シルバーヘルムだぜ。昔懐かしのシルバー仮面なんてのを思い出す。えっ知らない!?

- ❶……飛翔の指輪
- ❷……シルバーヘルム
- ❸……風の剣

### サラマンダー



| | |
|---|---|
| HP | 138 |
| 攻撃力 | 0 |
| 横攻撃力 | 28 |
| 魔法攻撃力 | 55 |
| 防御力 | 200 |
| 魔法防御力 | 35 |
| 経験値 | 11 |

コイツの魔法攻撃には要注意。裂傷を負ってしまうぞ。

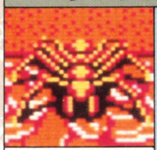
### ミノタウロス



| | |
|---|---|
| HP | 149 |
| 攻撃力 | 63 |
| 横攻撃力 | 23 |
| 魔法攻撃力 | 0 |
| 防御力 | 60 |
| 魔法防御力 | 69 |
| 経験値 | 15 |

オノを振り回す牛の怪物。魔法防御力が少々高い。

### ラージスパイダー



| | |
|---|---|
| HP | 128 |
| 攻撃力 | 71 |
| 横攻撃力 | 20 |
| 魔法攻撃力 | 0 |
| 防御力 | 96 |
| 魔法防御力 | 116 |
| 経験値 | 24 |

足をウネウネ動かしながら攻撃してくる気色悪いヤツ。

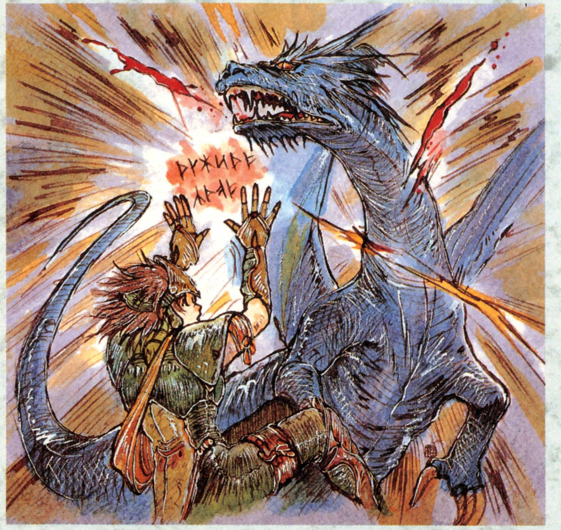
### バーサカー



| | |
|---|---|
| HP | 198 |
| 攻撃力 | 94 |
| 横攻撃力 | 28 |
| 魔法攻撃力 | 0 |
| 防御力 | 125 |
| 魔法防御力 | 144 |
| 経験値 | 28 |

盾とオノを持つ人間型の怪物。HPだけが異常に高い。

# 魔法の秘密が今、すべて解き明かされる!?



『ダンジョン＆マジック』の攻略のカギは、魔法に始まって魔法に終わる、といっても過言ではない。主人公の目的のひとつは、地の魔法、水の魔法、火の魔法、風の魔法、空の魔法と、５つの魔法をすべてマスターすることなのだ。魔法を修得するためには、それぞれの剣(地の魔法だったら地の剣)が必要。この剣を手に入れることが、ゲームのメインイベントってわけだ。

やっかいなのは魔法の使いかた。このゲームでは、マスターした魔法記号(呪文)の中からふたつを組み合わせることによって、魔法を自由に合成できるのだ。前述の５つの魔法をすべて修得すると、16種類の魔法記号が使えるようになる。するとだ、なんと!? 256種もの魔法が合成できるっ！

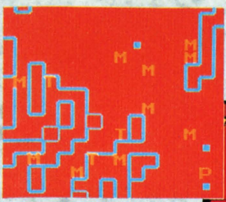
これだけ多くの魔法をすべて把握するなんてことは不可能に近い。そこですべての魔法記号の組み合わせと、その効果をまとめたのが下の表なのだっ。ただし、□の魔法記号が頭にくるものは、すべて扉を開ける魔法。すべて同じ効果なので省略しておいた。これさえあれば、キミはもう立派な魔法マスターだぜっ！



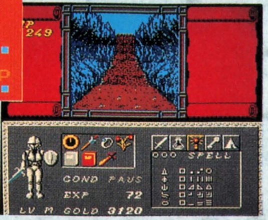

⬅寺院は魔法を伝授してくれるだけではないぞ。倒した敵の経験値と引き換えに、レベルアップもしてくれる重要な場所なのだ。

| 組み合わせ | 効果 | 消費HP | 組み合わせ | 効果 | 消費HP | 組み合わせ | 効果 | 消費HP | 組み合わせ | 効果 | 消費HP |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| • □ | 攻撃魔法—攻撃力4 | 1 | •° = | 回復魔法—PARA(麻痺)からの回復 | 2 | \| ヨ | 攻撃魔法—攻撃力66 | 11 | \|\|\| ⌟ | 攻撃魔法—攻撃力68 | 11 |
| • • | 攻撃魔法—攻撃力9 | 2 | •° ≡ | 回復魔法—HURT(裂傷)からの回復 | 2 | \| — | 攻撃魔法—攻撃力51 | 9 | \|\|\| ⅃ | 攻撃魔法—攻撃力69 | 11 |
| • •° | 攻撃魔法—攻撃力10 | 2 | O □ | 攻撃魔法—攻撃力4 | 1 | \| = | 攻撃魔法—攻撃力51 | 9 | \|\|\| ヨ | 攻撃魔法—攻撃力72 | 11 |
| • O | 攻撃魔法—攻撃力10 | 2 | O • | 回復魔法—ダークネス(視力)からの回復 | 8 | \| ≡ | 攻撃魔法—攻撃力52 | 9 | \|\|\| — | 攻撃魔法—攻撃力52 | 9 |
| • \| | 攻撃魔法—攻撃力40 | 8 | O •° | 回復魔法—CURS(呪い)からの回復 | 7 | \|\| □ | 攻撃魔法—攻撃力4 | 1 | \|\|\| = | 攻撃魔法—攻撃力53 | 10 |
| • \|\| | 攻撃魔法—攻撃力40 | 8 | O O | 特殊魔法—海中を移動する | 0 | \|\| • | 防御魔法—直接攻撃から防御する | 2 | \|\|\| ≡ | 攻撃魔法—攻撃力53 | 10 |
| • \|\|\| | 攻撃魔法—攻撃力40 | 8 | O \| | 攻撃魔法—攻撃力40 | 8 | \|\| •° | 防御魔法—魔法攻撃から防御する | 4 | ◿ □ | 攻撃魔法—攻撃力8 | 2 |
| • ◿ | 攻撃魔法—攻撃力21 | 4 | O \|\| | 攻撃魔法—攻撃力41 | 9 | \|\| O | 防御魔法—すべての攻撃から防御する | 6 | ◿ • | 攻撃魔法—攻撃力24 | 5 |
| • ◺ | 攻撃魔法—攻撃力21 | 4 | O \|\|\| | 特殊魔法—海中を移動する | 0 | \|\| \| | 防御魔法—直接攻撃から防御する | 2 | ◿ •° | 攻撃魔法—攻撃力24 | 5 |
| • △ | 攻撃魔法—攻撃力21 | 4 | O ◿ | 攻撃魔法—攻撃力22 | 4 | \|\| \|\| | 防御魔法—魔法攻撃から防御する | 4 | ◿ O | 攻撃魔法—攻撃力25 | 5 |
| • ⌟ | 攻撃魔法—攻撃力30 | 6 | O ◺ | 攻撃魔法—攻撃力22 | 4 | \|\| \|\|\| | 防御魔法—すべての攻撃から防御する | 6 | ◿ \| | 攻撃魔法—攻撃力54 | 10 |
| • ⅃ | 攻撃魔法—攻撃力30 | 6 | O △ | 特殊魔法—海中を移動する | 0 | \|\| ◿ | 防御魔法—直接攻撃から防御する | 2 | ◿ \|\| | 攻撃魔法—攻撃力54 | 10 |
| • ヨ | 攻撃魔法—攻撃力30 | 6 | O ⌟ | 攻撃魔法—攻撃力30 | 6 | \|\| ◺ | 防御魔法—魔法攻撃から防御する | 4 | ◿ \|\|\| | 攻撃魔法—攻撃力55 | 10 |
| • — | 攻撃魔法—攻撃力17 | 3 | O ⅃ | 攻撃魔法—攻撃力31 | 6 | \|\| △ | 防御魔法—すべての攻撃から防御する | 6 | ◿ ◿ | 攻撃魔法—攻撃力14 | 3 |
| • = | 攻撃魔法—攻撃力18 | 4 | O ヨ | 特殊魔法—海中を移動する | 0 | \|\| ⌟ | 防御魔法—直接攻撃から防御する | 2 | ◿ ◺ | 攻撃魔法—攻撃力15 | 3 |
| • ≡ | 攻撃魔法—攻撃力18 | 4 | O — | 攻撃魔法—攻撃力18 | 4 | \|\| ⅃ | 防御魔法—魔法攻撃から防御する | 4 | ◿ △ | 攻撃魔法—攻撃力15 | 3 |
| •° □ | 攻撃魔法—攻撃力4 | 1 | O = | 攻撃魔法—攻撃力19 | 4 | \|\| ヨ | 防御魔法—すべての攻撃から防御する | 6 | ◿ ⌟ | 攻撃魔法—攻撃力36 | 7 |
| •° • | 回復魔法—POIS(毒)からの回復 | 6 | O ≡ | 特殊魔法—海中を移動する | 0 | \|\| — | 防御魔法—直接攻撃から防御する | 2 | ◿ ⅃ | 攻撃魔法—攻撃力36 | 7 |
| •° •° | 回復魔法—PARA(麻痺)からの回復 | 2 | \| □ | 攻撃魔法—攻撃力4 | 1 | \|\| = | 防御魔法—魔法攻撃から防御する | 4 | ◿ ヨ | 攻撃魔法—攻撃力36 | 7 |
| •° O | 回復魔法—HURT(裂傷)からの回復 | 2 | \| • | 攻撃魔法—攻撃力41 | 9 | \|\| ≡ | 防御魔法—すべての攻撃から防御する | 6 | ◿ — | 攻撃魔法—攻撃力27 | 5 |
| •° \| | 回復魔法—POIS(毒)からの回復 | 6 | \| •° | 攻撃魔法—攻撃力41 | 9 | \|\|\| □ | 攻撃魔法—攻撃力4 | 1 | ◿ = | 攻撃魔法—攻撃力27 | 5 |
| •° \|\| | 回復魔法—PARA(麻痺)からの回復 | 2 | \| O | 攻撃魔法—攻撃力41 | 9 | \|\|\| • | 攻撃魔法—攻撃力48 | 9 | ◿ ≡ | 攻撃魔法—攻撃力28 | 5 |
| •° \|\|\| | 回復魔法—HURT(裂傷)からの回復 | 2 | \| \| | 攻撃魔法—攻撃力13 | 2 | \|\|\| •° | 攻撃魔法—攻撃力48 | 9 | ◺ □ | 攻撃魔法—攻撃力8 | 2 |
| •° ◿ | 回復魔法—POIS(毒)からの回復 | 6 | \| \|\| | 攻撃魔法—攻撃力13 | 2 | \|\|\| O | 攻撃魔法—攻撃力48 | 9 | ◺ • | 攻撃魔法—攻撃力25 | 5 |
| •° ◺ | 回復魔法—PARA(麻痺)からの回復 | 2 | \| \|\|\| | 攻撃魔法—攻撃力12 | 2 | \|\|\| \| | 防御魔法—直接攻撃から防御する | 4 | ◺ •° | 攻撃魔法—攻撃力25 | 5 |
| •° △ | 回復魔法—HURT(裂傷)からの回復 | 2 | \| ◿ | 攻撃魔法—攻撃力58 | 10 | \|\|\| \|\| | 防御魔法—魔法攻撃から防御する | 7 | ◺ O | 攻撃魔法—攻撃力26 | 5 |
| •° ⌟ | 回復魔法—POIS(毒)からの回復 | 6 | \| ◺ | 攻撃魔法—攻撃力59 | 10 | \|\|\| \|\|\| | 防御魔法—すべての攻撃から防御する | 9 | ◺ \| | 攻撃魔法—攻撃力55 | 10 |
| •° ⅃ | 回復魔法—PARA(麻痺)からの回復 | 2 | \| △ | 攻撃魔法—攻撃力59 | 10 | \|\|\| ◿ | 攻撃魔法—攻撃力60 | 10 | ◺ \|\| | 攻撃魔法—攻撃力56 | 10 |
| •° ヨ | 回復魔法—HURT(裂傷)からの回復 | 2 | \| ⌟ | 攻撃魔法—攻撃力65 | 11 | \|\|\| ◺ | 攻撃魔法—攻撃力60 | 10 | ◺ \|\|\| | 攻撃魔法—攻撃力56 | 10 |
| •° — | 回復魔法—POIS(毒)からの回復 | 6 | \| ⅃ | 攻撃魔法—攻撃力65 | 11 | \|\|\| △ | 攻撃魔法—攻撃力61 | 11 | ◺ ◿ | 攻撃魔法—攻撃力15 | 3 |

㊟表中の消費HPは、魔法レベル1の場合の数値です。



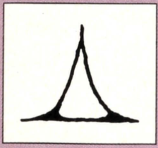
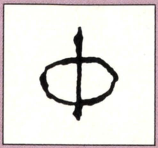
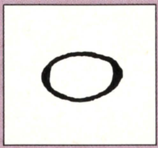
⬅マップを表示する魔法だってあるのだ。Mは敵キャラを青い点は建物の位置を示す。




➡海を割る魔法(バクト)を使ったところ。これさえあれば火の中水の中、世界の果てまで進撃可能。

魔法を使用するときの注意点についても触れておこう。このゲームには、MPという概念がない。魔法を使うとMPの代わりにHPが消費されるのだ。したがって、HPが残り少ないときに魔法を使う場合は、細心の注意が必要。ヘタに使うと、あっという間にやられてゲームオーバー、なんてことにもなりかねないぞ。

また、魔法は合成するとき同時に、レベル(効果の大きさの違い)の設定もできるのだ。たとえば、レベル4の場合だとレベル1の4倍の威力を発揮するぞ。当然消費HPも4倍になるけどね。このレベル設定によって、魔法のバリエーションがさらに増えるってわけだ。レベルも組み合わせて魔法が使いこなせるようになれば、敵との戦闘だってぐっと楽にできるぞ。

| 地の宗教 | 水の宗教 | 火の宗教 | 風の宗教 | 空の宗教 |
|---|---|---|---|---|
|  |  |  |  |  |
| 地の精霊ファリスを表わす紋章。この宗教の特徴は、回復系の魔法が使えること。 | 水の精霊スーラを表わす紋章。この宗教の特徴は、防御系の魔法が使えること。 | 火の精霊バーンを表わす紋章。この宗教の特徴は、攻撃系の魔法が使えること。 | 風の精霊ウィムを表わす紋章。テレポーテーションなどの移動魔法が使えるぞ。 | 空の精霊ゼムサを表わす紋章。情報収集に役立つ魔法が多数使えるのだ。 |

## ○魔法呪文表○

| 宗教 | 紋章 | レベル 1 | 2 | 3 | 4 |
|---|---|---|---|---|---|
| 地 | 人 | □ | • | ⁚ | O |
| 水 | 中 | □ | ◢ | ◣ | Δ |
| 火 | 山 | □ | \| | \|\| | \|\|\| |
| 風 | ≀ | □ | ˩ | ᒧ | ヨ |
| 空 | ○ | □ | ー | ＝ | ≡ |

| 組み合わせ | 効果 | 消費HP |
|---|---|---|
| ◣◣ | 攻撃魔法―攻撃力16 | 3 |
| ◣Δ | 攻撃魔法―攻撃力16 | 3 |
| ◣˩ | 攻撃魔法―攻撃力36 | 7 |
| ◣ᒧ | 攻撃魔法―攻撃力37 | 8 |
| ◣ヨ | 攻撃魔法―攻撃力37 | 8 |
| ◣ー | 攻撃魔法―攻撃力28 | 5 |
| ◣＝ | 攻撃魔法―攻撃力28 | 5 |
| ◣≡ | 攻撃魔法―攻撃力29 | 6 |
| Δ□ | 攻撃魔法―攻撃力 9 | 2 |
| Δ• | 攻撃魔法―攻撃力26 | 5 |
| Δ⁚ | 攻撃魔法―攻撃力26 | 5 |
| ΔO | 攻撃魔法―攻撃力27 | 5 |
| Δ\| | 攻撃魔法―攻撃力57 | 10 |
| Δ\|\| | 攻撃魔法―攻撃力57 | 10 |
| Δ\|\|\| | 攻撃魔法―攻撃力58 | 10 |
| Δ◢ | 攻撃魔法―攻撃力16 | 3 |
| Δ◣ | 攻撃魔法―攻撃力17 | 3 |
| ΔΔ | 攻撃魔法―攻撃力17 | 3 |
| Δ˩ | 攻撃魔法―攻撃力37 | 8 |
| Δᒧ | 攻撃魔法―攻撃力37 | 8 |
| Δヨ | 攻撃魔法―攻撃力38 | 8 |
| Δー | 攻撃魔法―攻撃力29 | 6 |
| Δ＝ | 攻撃魔法―攻撃力29 | 6 |
| Δ≡ | 攻撃魔法―攻撃力29 | 6 |
| ˩□ | 攻撃魔法―攻撃力 6 | 2 |
| ˩• | 攻撃魔法―攻撃力31 | 6 |
| ˩⁚ | 攻撃魔法―攻撃力31 | 6 |
| ˩O | 攻撃魔法―攻撃力31 | 6 |
| ˩\| | 攻撃魔法―攻撃力61 | 11 |
| ˩\|\| | 攻撃魔法―攻撃力62 | 11 |
| ˩\|\|\| | 攻撃魔法―攻撃力62 | 11 |
| ˩◢ | 攻撃魔法―攻撃力38 | 8 |
| ˩◣ | 攻撃魔法―攻撃力38 | 8 |
| ˩Δ | 攻撃魔法―攻撃力38 | 8 |
| ˩˩ | 攻撃魔法―攻撃力12 | 2 |
| ˩ᒧ | 攻撃魔法―攻撃力13 | 3 |
| ˩ヨ | 攻撃魔法―攻撃力13 | 3 |
| ˩ー | 攻撃魔法―攻撃力34 | 7 |
| ˩＝ | 攻撃魔法―攻撃力34 | 7 |
| ˩≡ | 攻撃魔法―攻撃力34 | 7 |
| ᒧ□ | 攻撃魔法―攻撃力 7 | 2 |
| ᒧ• | 攻撃魔法―攻撃力32 | 6 |
| ᒧ⁚ | 攻撃魔法―攻撃力32 | 6 |
| ᒧO | 攻撃魔法―攻撃力32 | 6 |
| ᒧ\| | 攻撃魔法―攻撃力63 | 11 |
| ᒧ\|\| | 攻撃魔法―攻撃力63 | 11 |
| ᒧ\|\|\| | 攻撃魔法―攻撃力64 | 11 |
| ᒧ◢ | 攻撃魔法―攻撃力39 | 8 |
| ᒧ◣ | 攻撃魔法―攻撃力39 | 8 |
| ᒧΔ | 攻撃魔法―攻撃力39 | 8 |
| ᒧ˩ | 攻撃魔法―攻撃力13 | 3 |
| ᒧᒧ | 攻撃魔法―攻撃力14 | 3 |
| ᒧヨ | 攻撃魔法―攻撃力14 | 3 |
| ᒧー | 攻撃魔法―攻撃力35 | 7 |
| ᒧ＝ | 攻撃魔法―攻撃力35 | 7 |
| ᒧ≡ | 攻撃魔法―攻撃力35 | 7 |
| ヨ□ | 攻撃魔法―攻撃力 7 | 2 |
| ヨ• | 攻撃魔法―攻撃力32 | 6 |
| ヨ⁚ | 迷宮内で出口までワープする | 10 |
| ヨO | グラーデス城の近くまでワープする | 11 |
| ヨ\| | 攻撃魔法―攻撃力64 | 11 |
| ヨ\|\| | 迷宮内で1階上へワープする | 10 |
| ヨ\|\|\| | グラーデス城の近くまでワープする | 11 |
| ヨ◢ | 攻撃魔法―攻撃力39 | 8 |
| ヨ◣ | 迷宮内で1階上へワープする | 10 |
| ヨΔ | グラーデス城の近くまでワープする | 11 |
| ヨ˩ | 迷宮内で1階上へワープする | 10 |
| ヨᒧ | 迷宮内で1階上へワープする | 10 |
| ヨヨ | グラーデス城の近くまでワープする | 11 |
| ヨー | 攻撃魔法―攻撃力35 | 7 |
| ヨ＝ | 迷宮内で1階上へワープする | 10 |
| ヨ≡ | グラーデス城の近くまでワープする | 11 |
| ー□ | 攻撃魔法―攻撃力 5 | 2 |
| ー• | 攻撃魔法―攻撃力19 | 4 |
| ー⁚ | 特殊魔法―マップを表示する | 0 |
| ーO | 特殊魔法―マップを表示する | 0 |
| ー\| | 攻撃魔法―攻撃力48 | 9 |
| ー\|\| | 特殊魔法―マップを表示する | 0 |
| ー\|\|\| | 主人公の位置をマップ上に表示する | 0 |
| ー◢ | 攻撃魔法―攻撃力22 | 4 |
| ー◣ | 特殊魔法―マップを表示する | 0 |
| ーΔ | 主人公の位置をマップ上に表示する | 0 |
| ー˩ | 攻撃魔法―攻撃力33 | 7 |
| ーᒧ | 特殊魔法―マップを表示する | 0 |
| ーヨ | 主人公の位置をマップ上に表示する | 0 |
| ーー | 特殊魔法―マップを表示する | 0 |
| ー＝ | 特殊魔法―マップを表示する | 0 |
| ー≡ | 主人公の位置をマップ上に表示する | 0 |
| ＝□ | 攻撃魔法―攻撃力 5 | 2 |
| ＝• | 攻撃魔法―攻撃力19 | 4 |
| ＝⁚ | 攻撃魔法―攻撃力20 | 4 |
| ＝O | 攻撃魔法―攻撃力20 | 4 |
| ＝\| | 攻撃魔法―攻撃力49 | 9 |
| ＝\|\| | 攻撃魔法―攻撃力49 | 9 |
| ＝\|\|\| | 攻撃魔法―攻撃力50 | 9 |
| ＝◢ | 攻撃魔法―攻撃力23 | 4 |
| ＝◣ | 攻撃魔法―攻撃力23 | 4 |
| ＝Δ | 攻撃魔法―攻撃力23 | 5 |
| ＝˩ | 攻撃魔法―攻撃力33 | 7 |
| ＝ᒧ | 攻撃魔法―攻撃力33 | 7 |
| ＝ヨ | 攻撃魔法―攻撃力33 | 7 |
| ＝ー | 主人公と敵の位置を表示する | 0 |
| ＝＝ | 主人公と敵と宝箱の位置を表示する | 0 |
| ＝≡ | 主人公と敵と宝箱の位置を表示する | 0 |
| ≡□ | 攻撃魔法―攻撃力 6 | 2 |
| ≡• | 攻撃魔法―攻撃力20 | 4 |
| ≡⁚ | 天空の地ヤマックへワープする | 4 |
| ≡O | 天空の地ヤマックから地上へ戻る | 5 |
| ≡\| | 攻撃魔法―攻撃力50 | 9 |
| ≡\|\| | 天空の地ヤマックへワープする | 4 |
| ≡\|\|\| | 天空の地ヤマックから地上へ戻る | 5 |
| ≡◢ | 攻撃魔法―攻撃力24 | 5 |
| ≡◣ | 天空の地ヤマックへワープする | 4 |
| ≡Δ | 天空の地ヤマックから地上へ戻る | 5 |
| ≡˩ | 主人公と敵と宝箱の位置を表示する | 0 |
| ≡ᒧ | 天空の地ヤマックへワープする | 4 |
| ≡ヨ | 天空の地ヤマックから地上へ戻る | 5 |
| ≡ー | 攻撃魔法―攻撃力34 | 7 |
| ≡＝ | 天空の地ヤマックへワープする | 4 |
| ≡≡ | 天空の地ヤマックから地上へ戻る | 5 |

# 禁断の秘技！

KIN DAN NO HI GI !

図書券 5000円
ファミ通チケット 2500ガバス

■中華大仙 ©タイトー

## 難易度自由自在の必殺コマンドだ

佐賀県　柴田幸雄　（会員番号901822）

### まずはコマンド

コントローラーIの✚ボタンの左上とBボタンを押しながらリセットボタンを押しタイトル画面になったらスタートボタンを押す

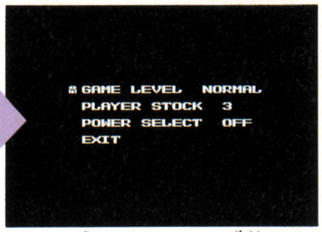
### 音が違うぞ




⬆成功すると〝ピン〟という高い音がして、画面がスクロールしなくなるのだ。

コントローラーIのセレクトボタンBボタン、✚ボタンの左を順番に押す

### お好きに設定



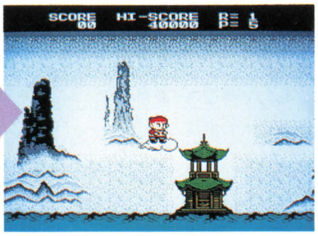

⬆さらに左のコマンドでこの画面。✚ボタンとセレクトボタンで設定を変更。

### タイトルに戻って




⬆ここからはいつもどおりにゲームを始めればよい。さて、何が変わったかな？

### マイケルが5人




⬆プレイヤーストックの変更で、マイケルが5人になってる。これなら余裕だね。

ゲームの難易度を自由に設定できるコマンドを発見したぞ。

さっそく上のコマンドを入力して、難易度を設定する画面にする。できた？　それじゃ、設定できる箇所を説明しよう。

3段階あるゲームレベルは、〝EASY〟ってのが一番カンタン。敵の攻撃が激しくなったり、おだやかになったりする。

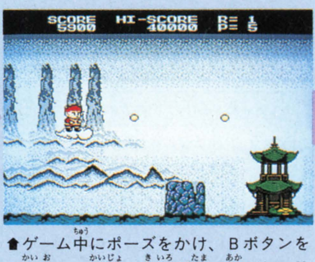
プレイヤーストックってのが、マイケルの残り人数だってのはわかるね。

パワーセレクトを〝ON〟にすると、プレイ中ポーズしてBボタンを押すことにより、弾の威力を変えることができるのだ。

以上を設定したら、〝EXIT〟でタイトルへ戻る。スタートボタンを押せばゲームスタートだ。

### 武器を選ぶ　Bボタンで　ポーズをかけて

### パワーセレクトってこーゆーことさ




⬆ゲーム中にポーズをかけ、Bボタンを1回押して解除。黄色の弾が赤くなる!!




⬆同じく2回押してから解除すれば3方向弾に。6段階でひと回りになってるぞ。




⬆選べるのはここまで。最強の三日月弾は、自分でアイテムを取って装備しよう。

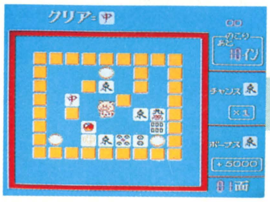
図書券 1000円
ファミ通チケット 700ガバス

■落っことしパズルとんじゃん ©ジャレコ/NMK

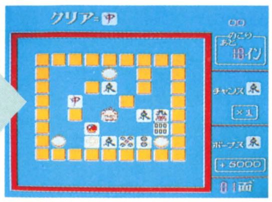
## ぶたのいろいろ変化

千葉県　高井義信　(会員番号901823)

### ゲーム中に



### ポーズすると

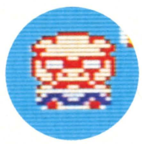


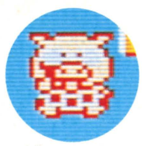
⬅スタートボタンを押せ。

パズルゲームは、アクションやシューティングゲームとちがって、スピードを要求しないモノ。だからジーックリ取り組めるよね。

あんまりジックリ取り組んで、気分転換をしたくなったキミ。ポーズをかければ、ぶたさんがさまざまな表情で気持ちをなごませてくれるよ。

### いろいろポーズをとるぞ







⬆踊ってみたり、寝てみたり、いろいろなことをする、芸達者なぶただ。

図書券 2000円
ファミ通チケット 1200ガバス

■落っことしパズルとんじゃん ©ジャレコ/NMK

## 考えて牌を落とせ

長野県　山口利明　(会員番号901824)

### 85面で

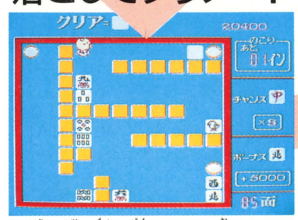


⬆85面だと、大三元ができるのだ。

麻雀牌を使ったゲームだもん。麻雀の知識が役に立ってもおかしくはないよね(?)。

目的の牌以外は、落としても意味がないが、落とした牌で役を作れば、特別大サービス。ボーナス点が加算される。麻雀を知っている人だけの特権だね。

### 白発中をすべて落としてクリアー！



⬆白と発と中の牌をすべて落とす。





⬆32000点隠れボーナス！　やったね。

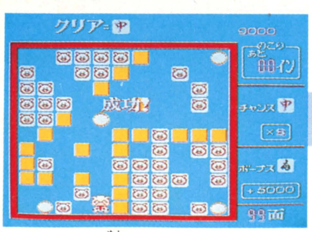
図書券 3000円
ファミ通チケット 1700ガバス

■落っことしパズルとんじゃん ©ジャレコ/NMK

## 超ムズカシの『ぐぬぬの逆襲』に負けるな！

北海道　脇本壮洋　(会員番号901825)

### 99面をクリアー



⬆なんとか99面をクリアーしたぞ!!

### エンディング



⬆かわいい女の子たちが祝福してくれる。

### ひとりの男の





⬆ひとり海に向かって叫ぶ人がいるぞ。

### 復讐が始まる



⬆ナヌ、あれで終わったわけじゃないの？

### 裏とんじゃんの始まり

➡タイトル画面をよく見ると、"うらとんじゃん"になってる。





### すごーく難しい

➡最初の面から難しくて、そう簡単にはクリアーできない。



このパズルゲーム、なにしろ全部で99面もあるっていうんだから、とーぶんの間は楽しめそうでショ!? 一日中プレイしていても、全ラウンドを攻略できるかわからない。

しかも！　なんとこのゲームにはさらに裏面が隠されていたのだ。その名も『ぐぬぬの逆襲』だ。"ぐぬぬ"とは一体何のコトであろーか!?　えーい、よくわからないけど、とりあえず挑戦してみて。最後の99面をクリアーすると、ウワサの裏面の始まり始まり。まずは表面をクリアーだ。

図書券 **3000円**
ファミ通チケット **1600ガバス**

■ツインビー3 ©コナミ

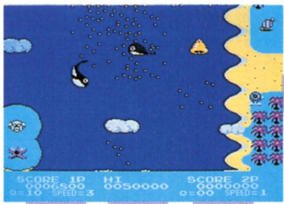
# ポコポコ3方向にいろいろ撃ちまくれ

東京都 吉田宏昌 (会員番号901826)

いろんな種類のパワーアップも『ツインビー』の特徴のひとつ。今回は少し変わったパワーアップが隠されている。

キャンディーを取る瞬間に、あるボタンを押していると、通常とは違ったヘンな方向に弾が発射されるぞ。

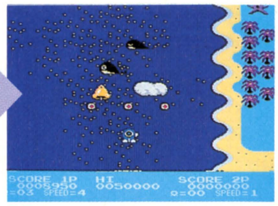
**キャンディーを取るとき**



←キャンディーを取ると、弾が3方向に撃てるのだ。

**普通に取れば**

**3方向になる**



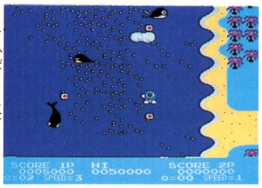
←いつもは上と斜め上に弾が撃てるんだけど……。

キャンディーを取るときにセレクトボタンと✚ボタンの左を押したまま取る ㊙

キャンディーを取るときにセレクトボタンと✚ボタンの上を押したまま取る ㊙

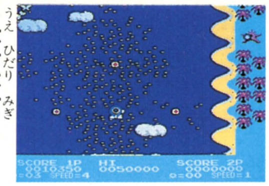
キャンディーを取るときにセレクトボタンと✚ボタンの右を押したまま取る ㊙

**上、左、下に撃てる**



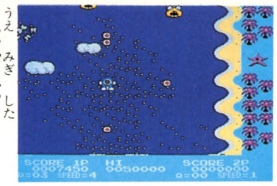
←左の方向をおもに攻撃したいときはこの武器を使うといいぞ。

**上、左、右に撃てる**



←普通の3方向と違って横方向を攻撃できるから、はさんでくる敵に有効だ。

**上、右、下に撃てる**



←左よりも右方向をおもに攻撃したいときは、このコマンドを使え。

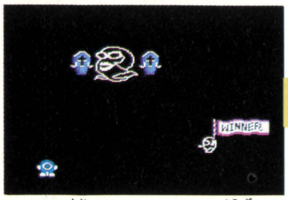
図書券 **2000円**
ファミ通チケット **1050ガバス**

■ツインビー3 ©コナミ

# こけてやんの!

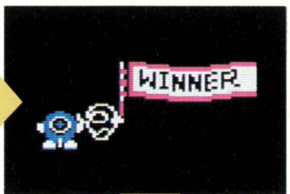
東京都 森 一茂 (会員番号901827)

## 走るツインビーの ジャマをする





↑ボスを倒すとツインビーが横切るぞ。





↑わざと、通行の邪魔をしてみる。

毎回かわいらしい絵で楽しませてくれる『ツインビー』シリーズ。今回もコミカルな絵がグーだよね。

でもじつは、もっとおちゃめな仕掛けが隠されている。面クリのデモのとき、ツインビーの行く手をさえぎれば、彼のかわいい仕草が見られるよ。





↑スッテンコロリン。転ぶのだ。

図書券 **2000円**
ファミ通チケット **1100ガバス**

■名門! 第三野球部 ©バンダイ

# 土屋さんでレベルアップ

京都府 小畑圭亮 (会員番号901828)

## 甲子園1回戦



↑メッセージを聞いたらそのまま待て。

## あっ!土屋さんだ



↑悩む石井君の前に、土屋が現われた。

甲子園大会の第1回戦は、対よしもと高校だ。この試合が始まる前、監督からのメッセージが終わったらそのまましばらく待っていよう。すると、悩んでいる石井君の前に土屋選手が現われ、アドバイスをしてくれる。

その結果、なぜか小西君の本塁打数が10本増えるのだった。

## 小西君レベルアップ



↑石井君の成績は特に変わらず、なぜか小西君だけがパワーアップするのだ。

## 図書券 2000円 ファミ通チケット 1050ガバス

■ウルティマ 聖者への道 ©ポニーキャニオン

# 王様で無料回復

秋田県　岡本光男　（会員番号901829）

### 王様に質問




⬆王様に〝からだ〟について聞いてみる。

ブリティン城の王様は、いろんな事を教えてくれるだけでなく、体力の回復までしてくれるのだ。王様に〝からだ〟について聞き、〝いいえ〟と答えよう。HPとMPは最大値まで回復、おまけに毒まで治してくれるぞ。体力回復はお城で、宿屋はセーブだけ。これがカシコイやり方だ。

### 〝いいえ〟と答えろ




⬆ここでは素直に〝いいえ〟と答えよう。

### 完全回復




⬆〝死〟以外なら完全回復。むろんタダ。

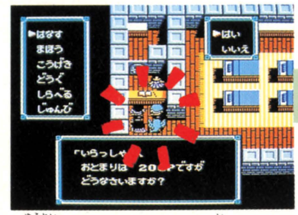
## 図書券 2000円 ファミ通チケット 1200ガバス

■ウルティマ 聖者への道 ©ポニーキャニオン

# 幽霊宿屋の怪

静岡県　小林高範　（会員番号901830）

### 幽霊が通せんぼ




⬆幽霊がじゃまでベッドへ行けないよ。

### ひとりずつワープ



⬅歩かずにワープしてベッドへ。

スカラブレイにある宿屋は、幽霊がいることで有名だ。この宿屋に来たら、うまく幽霊君を誘導し、上の写真のように並ぼう。この状態で泊まろうとすると幽霊がじゃまなので、キャラクターはベッドまで一気にワープして眠りにつくのだ。ひとり残された幽霊君が寂しそう。

### 早く寝よっと



⬅コワイからサッサと寝よっと。

## 図書券 3000円 ファミ通チケット 1700ガバス

■ウルティマ 聖者への道 ©ポニーキャニオン

# ラクに気球を入手

京都府　岩嶋桃子　（会員番号901619）

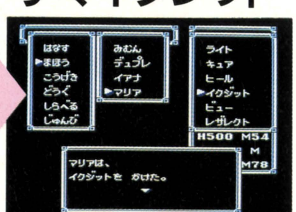
### ヒスロスに入り



⬆ブリティン城の裏庭からヒスロスへ。

自由に空を飛べる気球を、カンタンに手に入れる方法を教えちゃおう。ヒスロスのダンジョンに入って、すぐにイクジットの魔法をかける。普通ならかなりダンジョン内を歩き回らなければならないのに、これだけで気球の目の前まで行けちゃうのだ！　ただし、魔法の鍵が必要だから、早めに買っておくこと。

### すぐイクジット




⬆ダンジョンに入ったら、一歩も動かず、すぐにイクジットの魔法で脱出だ。

### 気球があった



⬆出てきた場所は、なんと気球のすぐ近く。こんなにラクをしてイイの？

## 図書券 2000円 ファミ通チケット 1450ガバス

■ウルティマ 聖者への道 ©ポニーキャニオン

# 宝珠で能力値全開

奈良県　村尾真一　（会員番号901831）

### 死んでもさわれ




⬆この宝珠は3つの能力値を上げてくれるかわり、さわると死んでしまう。

### みんなでさわれ




⬆主人公は最後にさわること。全滅したら、復活してからもう一度来よう。

左で紹介したヒスロスのダンジョン。気球の近くの出入り口にまた入ると、3つの能力値を上げてくれる宝珠がある。この宝珠に全員がさわって、わざと全滅し、もう一度来ると宝珠は復活しているのだ。くり返すと全員の能力が最大まで上がるぞ。

### 能力値最高！




⬆これをくり返すと、序盤から能力値すべてが最高のキャラができ上がるぞ。

秘技満載のファミコン通信25号は11月24日（第4金曜日）発売です

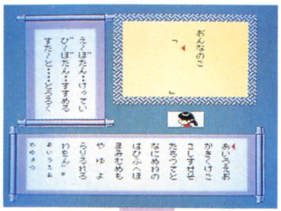
図書券 1000円
ファミ通チケット 700ガバス

■遊遊記 ©任天堂

# "ちゃお"と"ごくう"

神奈川県　三宅洋子　(会員番号901832)

## なにも入力しないと



⬆いきなりスタートボタンを押すと。

名前を入力しないでゲームスタートすると、勝手に名前を付けられちゃうゲームってあるよね。

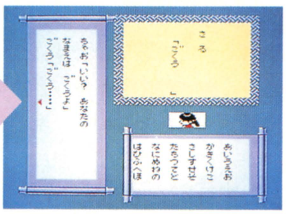
このゲームでも、何も入力しないでゲームを進めると、女の子は"ちゃお"、さるは"ごくう"という名前になるのだ。

## 女の子の名前が"ちゃお"になる



⬆かわいい名前を付けてもらえるぞ。

## さるの名前が"ごくう"になる



⬆さるの名前といえばこの名前だね。

---

図書券 2000円
ファミ通チケット 1050ガバス

PC スーパー桃太郎電鉄 ©ハドソン

# スタッフ登場

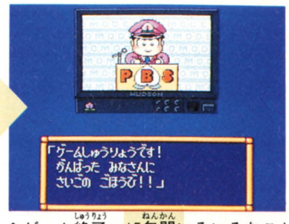
東京都　井沢純一　(会員番号901833)

## 15年以上で始め




⬆15年以上の長い期間でゲームを始めて最後までいくと、見られるのだ。

## ゲーム終了

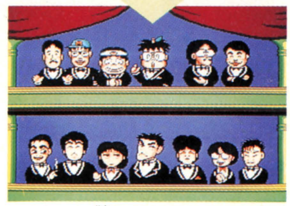



⬆ゲーム終了。15年間いろいろなことがあったけど、誰が優勝したのかな?

いつも短い年数で遊んでいる人は知らないと思うけど、実はこのゲーム、スタッフスクロールがあったのだ。

出し方は、15年以上の長い年数でゲームを始め、ゲームを最後まで遊ぶ。すると、最後に見られるというわけなのだ。

## スタッフの登場だ



⬆いろんな人たちがいるんだね!

---

図書券 3000円
ファミ通チケット 1500ガバス

PC スーパー桃太郎電鉄 ©ハドソン

# デビルカードを売れ

大阪府　城間　誉　(会員番号901834)

## デビルカードはヤダ

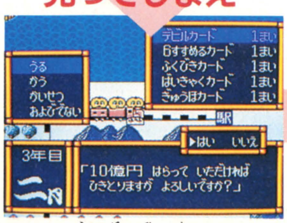



⬆いやなカードを引いちゃったなぁ!

デビルカードはとってもいやなカードだよね。毎月、何千万円ものお金がなくなってしまうからね。そこで、カード売り場へ持っていこう。10億円払えば、デビルカードをマルサカードに変えてもらえるのだ。

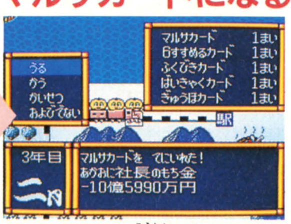
だけど、10億円払うくらいなら、持っていた方がいいかな?

## カード売り場で売ってしまえ




⬆カード売り場で引き取ってもらえ。

## マルサカードになる




⬆デビルカードと交換にマルサカード。

---

図書券 3000円
ファミ通チケット 1950ガバス

PC スーパー桃太郎電鉄 ©ハドソン

# 丸文字変換

広島県　難波豪史　(会員番号901835)

## 月が変わる時




⬆最後の人が終わった時にコマンド入力。

月が変わる時
セレクトボタンと
Iボタンと
IIボタンの
すべてを押したままにする

最近、ワープロの文字体にも使われるようになった丸文字。

ついにゲームの文字までも、角がなくなって、まん丸一くなっちゃったのだ。うひょひょ。

やり方は、最後のプレイヤーの番が終わった時に、右にコマンドを入力すると、文字が全部丸くなっちゃうのだ。

## まる文字だ



⬆丸文字から元の文字に戻すには、もう一度同じコマンドを入力すればいい。

図書券 2000円
ファミ通チケット 1300ガバス

MD スーパーハングオン ©セガ

# モードセレクト

東京都　松岡大助　（会員番号901836）

タイトル画面で




タイトル画面表示中にAボタンを押したままスタートボタンを押す




モードセレクトができる

⬆➡八百屋のオヤジまで、横文字で話す。

アーケードモードでの目的は、一定時間内にチェックポイントを通過し、ゴールすること。
左下のコマンドを入力すれば、残り時間は増えるは、敵が減るはでウハウハ。サウンドテストのオマケ付きでこりゃウレシイ。

図書券 2000円
ファミ通チケット 1200ガバス

MD スーパーハイドライド ©アスミック/T&E

# サウンドテスト

東京都　横山修二　（会員番号901837）

森の街から西へ行き



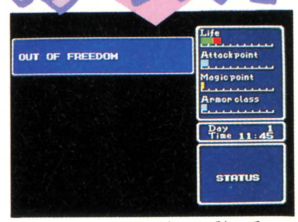
⬆森の街から少し行くとココに来る。

ここに入ると



⬆左の洞窟に入るだけでいいのだ。

サウンドテスト




⬆ここでBボタンを押せば外に出るぞ。

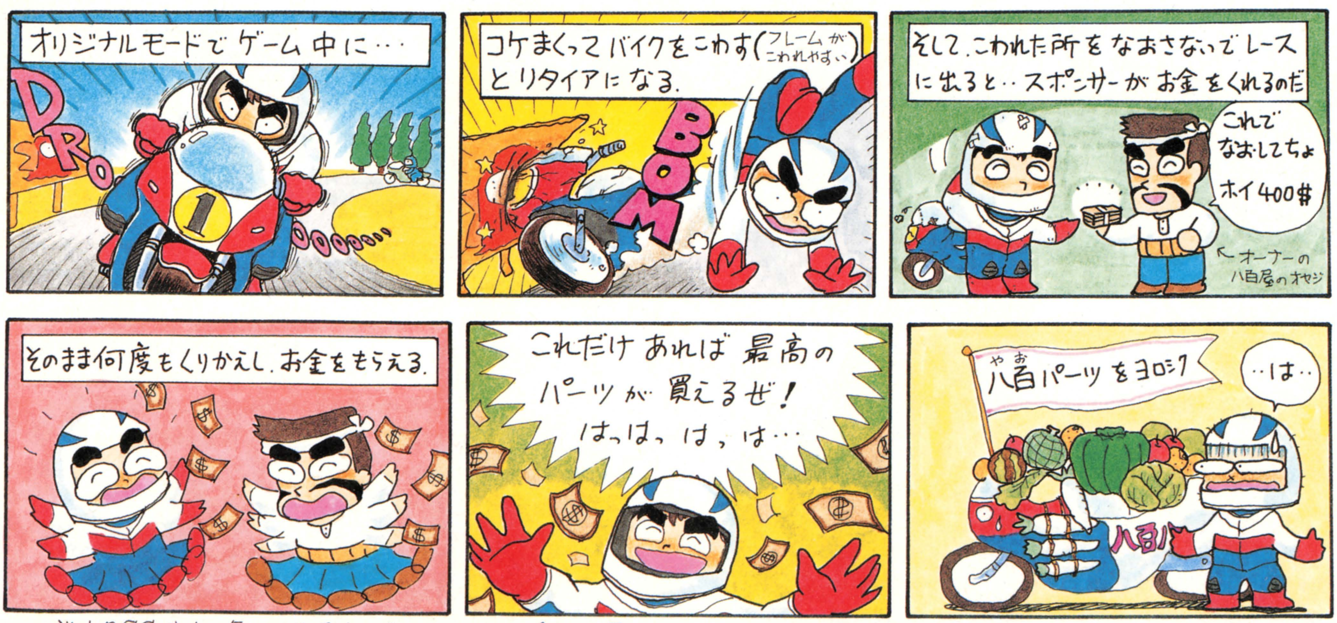
とにかく音楽が最高にイカシてるのがこのゲーム。メガドライブのゲームの中でも、1、2を争うほどのデキじゃないかな。
森の街を出たら、左へ左へ進むと洞窟がある。この洞窟に入れば、サウンドテストができるようになる。イカス音楽をじっくり聴いてくれよな。

図書券 2000円
ファミ通チケット 1400ガバス

MD スーパーハングオン ©セガ

# オヤジがくれるお金をひたすらためろ

京都府　山下勇作　（会員番号901838）




※LOSSは1～5にくり返すので、1のときにパーツを買いかえよう。

N. MAKINO

図書券 3000円
ファミ通チケット 1550ガバス

MD スーパーハングオン ©セガ

# 最強パスワード

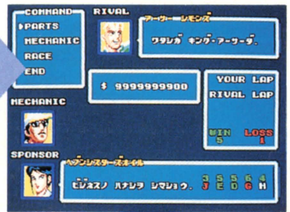
三重県　広野晴久　（会員番号901839）

## パスワードはコレ




⬆上のパスワードを間違えず入力。

## 完全にチューンされているのだ

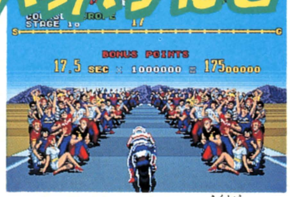



⬆パーツはすべて最高の物を使用。

オリジナルモードのほうは終わったかな!?　終わった人はもう知っていると思うけど、最後にパスワードが表示されるよね。

そのパスワードを入れてみると、バイクが完璧にチューンアップされているのだ。これを使えば、アーケードモードのエキスパートも完走できるってワケ。

## バリバリだぜ




⬆これならエキスパートも楽勝だね。

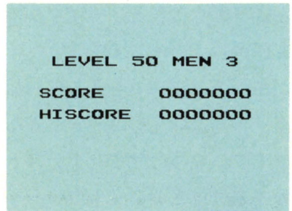
図書券 2000円
ファミ通チケット 1200ガバス

GB ハイパーロードランナー ©バンダイ

# 最後のパスワード

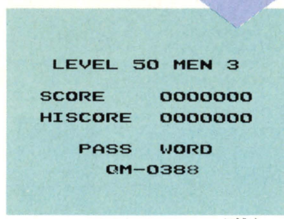
福島県　大曲誠司　（会員番号901840）

## パスワードを




⬆とりあえずレベル50を選ぶのだ。

## QM-0388と入力

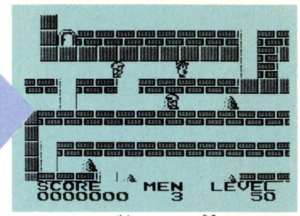



⬆パスワードを〝QM-0388〟と入力する。

このゲームのデータは、パスワードで保存する。ちょっとメンドくさいけど、ま、しかたない。しっかりメモしなくっちゃ。

でも都合のいいコトもある。左のようにパスワードを入力してみよう。すると、1面から50面まで、好きな面からゲームを始めることができる。

## いきなり50面




⬆あとはどの面からでも遊べるぞ。

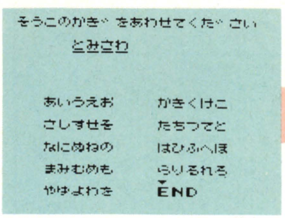
図書券 2000円
ファミ通チケット 1300ガバス

GB 倉庫番 ©ポニーキャニオン

# サウンドテスト

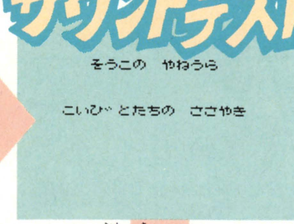
東京都　小田達矢　（会員番号901841）

## 〝とみさわ〟と入力




⬆パスワードを〝とみさわ〟と入力。

## サウンドテスト

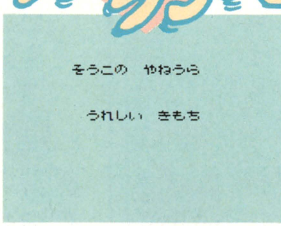



⬆すべての曲を聴くことができる。

ゲームボーイが小さいからってバカにするな。サウンドだって、ファミコン並の性能があるんだから。そのサウンド機能を満喫できる、サウンドテストのコマンドを発見したぞ。

ある人の名前を入力すると、〝倉庫の屋根裏〟に行ける。ここで数々の曲を聴くことができる。

## ランランラン




⬆曲のすべてに名前が付いている。

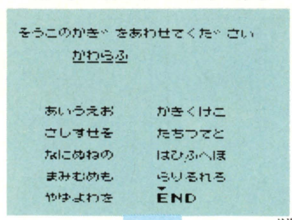
図書券 2000円
ファミ通チケット 1300ガバス

GB 倉庫番 ©ポニーキャニオン

# アニメモード

東京都　野口純司　（会員番号901842）

## 〝かわらふ〟と入力

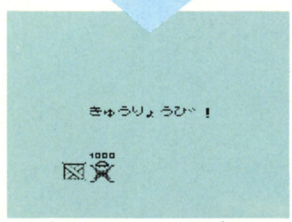



⬆パスワードを〝かわらふ〟にして始めると、アニメシーンが見られるぞ。

これまたパスワードに隠された、謎のコマンドだ。ちょっとしたデモンストレーション的なものが見られるのだ。

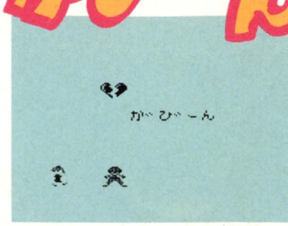
意味不明の〝かわらふ〟と入力すると、デモが始まる。紙芝居っぽく展開するこのデモ、独特の味があって一見の価値アリだ。

## アニメモードだ




⬆今日は待ちに待った給料日だ！

## がびーん




⬆プレゼントしたけど……残念。

KIN DAN NO HIGI

# 禁断の秘技！大募集

豪華な賞品がもらえるガバスシステム。金色に輝くガバスをどーんと集めるには、この禁断の秘技のコーナーに応募するのが一番の近道なのだ。

キミの見つけた秘技が採用された場合は、秘技のスルドサに応じて全国共通の図書券（1000円〜10000円分）とファミ通チケット（500ガバス〜5000ガバス）がもらえてしまうのだ。さらに、まだファミ通会員証を持っていないキミには、会員番号を登録した会員証もプレゼントされる。

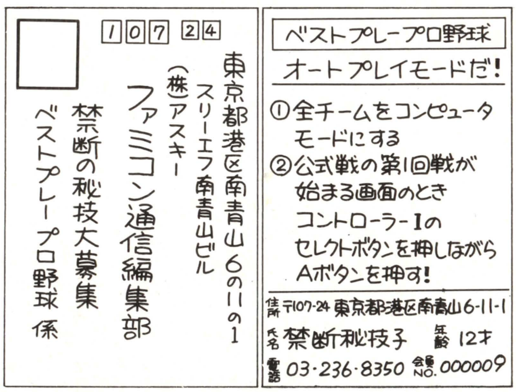
会員証に登録された会員番号は、世界中でたったひとつ！　キミだけのモノだ。すでに会員証を持っているキミは、応募のはがきに自分の会員番号を必ず書こう。

応募する秘技は、ほかの雑誌に載っていないモノ、ファミコン本体やソフトを壊すおそれのないモノ、そして、キミ自身が見つけたモノに限る。

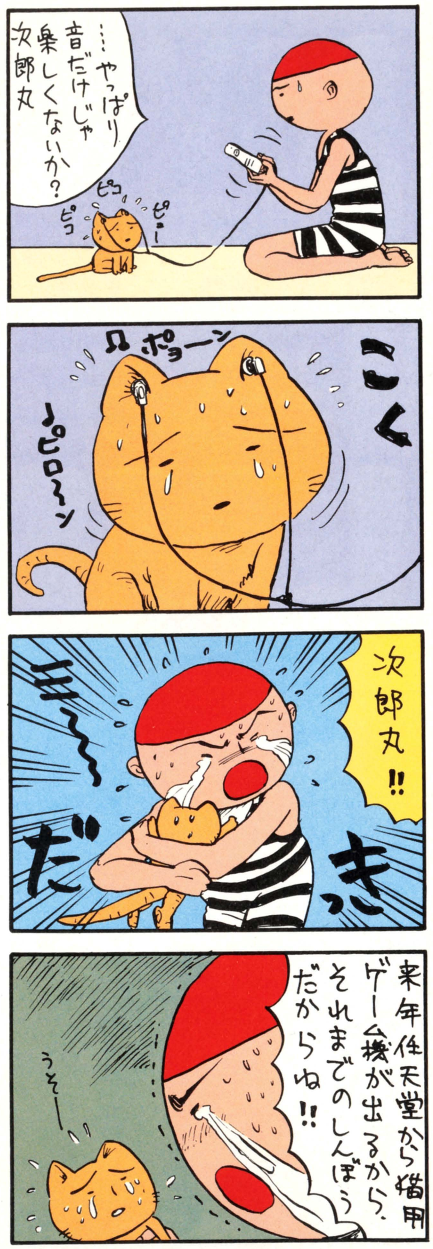
これだっ!!　という技が見つかったら、すぐに下のはがきの書き方をよく読んで、急いで送ってくれ。

## はがきの書き方！

はがきのウラに、キミの住所、氏名、年齢、電話番号をはっきりと書き、いちばん上に大きな字でゲーム名を書こう。さらにその下に、技の内容をひとことで書いてくれ。技はできるだけ具体的に説明してほしい。どこで、なにを、どうするかをわかりやすく書くこと。そして、会員番号を持ってる人は会員番号を書き、持っていない人は会員番号を記入するところに"なし"と書くこと。会員番号のない人も、採用されれば、会員登録をして会員証を送るよ。




**あて先**　〒107-24 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー ファミコン通信編集部
禁断の秘技大募集（ゲーム名）係




# はまり道

吉田戦車

# NEW'S CLUB

GOODS　SPORTS
CD　LEISURE
VIDEO　EAT
MOVIE　GIRLS
BOOKS　ITEMS
EVENT　GAMES
CONCERT　PRESENTS

## GOODS

秋晴れの日の空は、ほんとーに雲ひとつない青空で気持ちがいい。なのに今年の秋はなんだか短かった気がする。とても悲しい感じだ。

さて、今週もガシガシ新製品の紹介をしていきましょう(うーん、なんてスムーズな進行。しびれちゃうね、まったく)。今週はキミたちの年代や、いまの時期にぴったりのグッズがけっこうあるぞ。

たとえば、ソニーから発売された『ベーシック電話』。留守番機能やコードレスではないけれど、ワンタッチダイヤル、オンフックダイヤル、保留メロディーなど基本的な機能はついている。それでこのお値段。あとは電話の権利を買うだけで、電話がひけるってもんだ。この権利ってヤツが高いんですけどね。自宅のキミは家の電話と親子電話にしてもらって、自分の部屋に専用電話をつけちゃうっていうのもいいかもしれないぞ。

話は変わるが年賀状のシーズンだ。え？ まだ早いって？ そんなことないよー、だって年賀はがきはもう発売されているんだよ。昔は年賀状書くことがうれしくて、まめに1枚1枚手書きしていたけど、最近はスタンプポン！ だけで出したりしてるよね。これって出すほうはラクだけど、もらったほうはちょっとさみしい気がするもの。なんでもいいからひとことと手書きのメッセージを入れたいよね。そこで、発想の転換ってやつをしてみよう。スタンプがメインになるんじゃなくて、やっぱりメ




⬅とくに変わったところはないんだけど、親しい友だちのとこへ電話するのに便利な短縮ダイヤル機能、チケットの電話予約に威力を発揮するリダイヤル機能がついている。必要にして十分な機能といえる。●ベーシック電話IT-12 11500円 ソニー ☎03・448・3311

⬇ミスターマリックの超魔術の世界を舞台にしたゲームなのだ。さまざまな超魔術の難関をくぐりぬけ、最後に指輪を浮かせた人が勝者となる新しい感覚のボードゲームなのだ。チャレンジしてみてちょ。●超伝超魔術ゲーム 3500円 バンダイ ☎03・847・5113







➡⬆プリントペンで製版スクリーンに好きな絵や文字を書き、スクリーンを水洗い。あとはその上に専用インキをのせ、スタンプにセットすればできあがり。片手でポンポンスタンプが押せちゃうのだ。紙だけじゃなくて布にも押せるから、自分だけのマークを作ってお弁当袋やハンカチ、ノートなどに押せば、オリジナルグッズも作れるぞ。●カラーDEスタンプ 2980円 パイロットインキ ☎052・733・5740



インは手書きの文字にする。つまりスタンプは脇役ってわけ。でも、脇役だからって市販のスタンプじゃ味気ない。そこで登場するのが『カラーDEスタンプ』なのだ。はがき用には作られていないけど、カラフルなスタンプがかなりお手軽にできてしまうというもの。値段も安いし付属品もちゃんとバラ売りされている。今年の年賀状はオリジナルスタンプと、手書きのメッセージで強力に自分をアピールしてみては？　手書きがメインでたいへんだけど、それが気くばりってもんよ。いまから書き始めれば、ダイジョーブダイジョーブ、なのだ。きっと……。

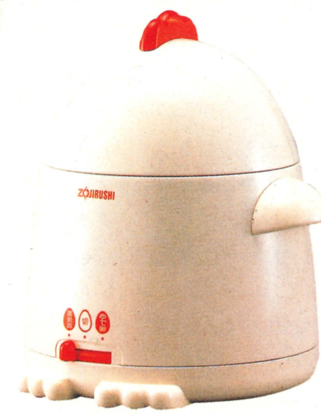
最後にキミたちに強力にオススメしたいものをふたつ。まず、健康関係のお話から。やっぱり歯は大切だし、歯医者はいくつになってもコワイ場所。だから虫歯にはなるべくなりたくないよね。それには歯のトラブルのもとである歯垢を取り除くのが一番の近道。で、『プラックス』。歯磨き前の新しい習慣にしたいよね。それに、虫歯だらけじゃ女の子にもてないぞ。笑うとキラッと光る白い歯、これですな。それがダメなキミは、奥の手を使って女の子の気をひくしかない!!　そーですな、人気イラストレーターがイラストを描いたクリップラジオなんてどうですかね。「あれー、なにそれ？　ラジオなの？　かっわいー！」(いまどきこんなヤツはいないと思うが)なんてふうに、きっともてはやされるはずだ。少なくともラジオは確実に……。それでもダメならしょーがないよ。これから寒い冬がやってきますけど、かわいい彼女をつくるのはあきらめましょう。泣くなよ、キミにはファミ通がついている。さびしくなったらファミ通を読んで元気になってちょ。1年中春みたいなヤツらが作ってるから、ポカポカあったかいはずだよ。







⬆関東、関西、東海地区のみで限定発売のクリップラジオ。このクリップラジオに新顔。放送局が増えたってんじゃなく、有名イラストレーターがデザインしたってことがニュースなわけね。吉田カツ、薙野たかひろ、伊東桂司といった著名なイラストレーターのイラスト入り。
●クリップラジオ　FM東京、FM横浜、FMジャパン、FM埼玉、FMサウンド千葉　各3500円　FEN　2400円　ステレオイヤーレシーバー　3200円　ソニー　☎03･448･3311




⬆ゆで卵って時間加減がとっても難しい。でも、これを使えば半熟固ゆで、さらには温泉卵まで好きなゆで卵が作れます。
●温泉卵器エッグDoDoDo　6000円　象印マホービン　☎03･798･4133

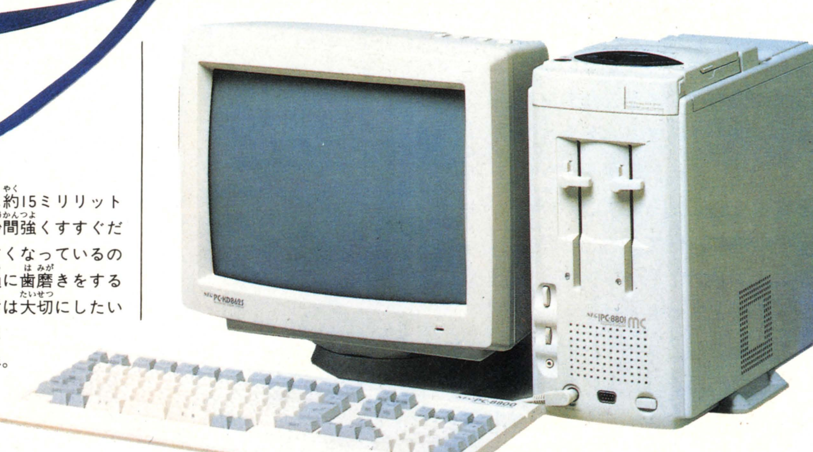



➡行き着くところまでいってしまった、使い捨てカメラ。今度は防水。これからの季節ならばスキー場に持っていくといいでしょう。水中撮影もできるから海外へ出て、これから泳ぐって人にはトクにオススメだ。
●ウィークエンド35カメラ　2000円　コダック　☎03･667･7002

⬇PCエンジンでその有能ぶりが知られているCD-ROM。そのCD-ROMがNECのPC-8801シリーズに搭載されたのだ。膨大な容量のCD-ROMだから、スケールの大きなRPGだって出てくる可能性もあるわけだ。もちろん、CDプレイヤーとしても使用可能。CD-ROMのついてないモデルではPCエンジン用のCD-ROMを使うことだってできるのだ。●PC-8801MC MODEL2(CD-ROM内蔵)199000円　NEC　☎03･255･9800




⬅歯磨きをする前に約15ミリリットルを口に含み、30秒間強くすすぐだけ。歯垢が取れやすくなっているので、そのあとは普通に歯磨きをするだけでいいのだ。歯は大切にしたいから、一家に1本はほしいアイテムだよね。
●プラックス　大750円　中450円　ファイザーオーラルケア　☎03･344･7573



# CD

## プリンセス・プリンセス
## "LOVERS"




1年ぶりで発売されるプリンセス・プリンセスのアルバムは、全編を通して、歌詞にひとつのコンセプトをつくるという流れがとられたそうだ。そのコンセプトっていうのが"LOVE SONG"。プリ・プリはみんなも知っているとおりメンバー全員が女の子。ただ元気な、パワーあふれるライブが人気のもとなのかと思っている人もいるかもしれないけど、このアルバムを聴いたらその考えは間違っていたって思い直すんじゃないかな。

とにかく、女の子からのいろんなラブソングを10曲、いろんな詞と曲で聴かせてくれます。

●ＣＢＳ・ソニー
11月17日発売/2800円込

## 中島みゆき
## 回帰熱




工藤静香『黄砂に吹かれて』をはじめ、彼女が他のアーティストに提供した作品を集めたアルバムの第3弾だ。聴きなれた曲が彼女の歌声で、また魅力的になったみたいだね。

●ポニーキャニオン
11月15日発売/2800円込

## 中森明菜
## AKINA EAST LIVE




今年の4月28日と30日に読売ランドイーストで行なわれたライブを収録したもの。昔の曲から最近のものまで、彼女のヒット曲が思いっきりつまってます。2枚組で発売。

●ワーナーパイオニア
11月17日発売/4580円

## 坂本龍一
## BEAUTY



ヴァージン移籍後初のオリジナルアルバム。不思議な感じの全11曲。8曲目の『A PILE OF TIME』はCD-ROM初の長編RPG『天外魔境』のメインテーマとして使われてたね。

●ヴァージンジャパン
11月21日発売/2920円

## 宮沢りえ
## MU




デビューシングルの『Dream Rush』が大ヒットのりえちゃん。その勢いをそのままに今度はファーストアルバムを発売する。あの可憐で元気な歌声が、まとめて聴けるのだ。

●ＣＢＳ・ソニー
11月22日/2800円込

## 杉山清貴
## Listen to my Heart




ひと足早い、クリスマスのためのミニアルバムなのだ。静かなクリスマスの夜、大好きな人といっしょに聴きたい1枚。『最後のHoly Night』を含む全6曲収録。

●バップ
発売中/2000円込

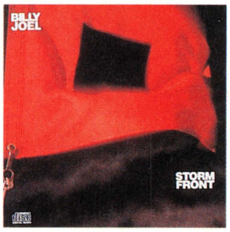
## 小比類巻かほる
## TIME THE MOTION




プリンスが提供し、プロデュースした『MIND BELLS』、『BELLS』、そしてコマーシャルソングだった『DREAMER』のロングバージョンを含む全11曲。強力なアルバムなのだ。

●ＴＤＫレコード
11月11日発売/2920円

## ビリー・ジョエル
## STORM FRONT




スタジオ録音としては、3年4ヵ月ぶりのビリーの新作。共同プロデューサーとしてフォリナーのミック・ジョーンズが参加。力強さとしなやかさの両方を備えたアルバムだ。

●ＣＢＳ・ソニー
発売中/2300円込

## ZUNTATA
## ダライアスII




メチャ難しくなったと評判の『ダライアスII』。CDのほうはオリジナルとZUNTATAアレンジバージョンの2枚組で発売なのだ。『ナイトストライカー』を同時収録。

●ポニーキャニオン
11月21日発売/3200円込

# VIDEO

おもしろいって聞いてから、ずーっと観たいと思っているのにチケットがとれない、そんなお芝居とかコンサートってきっとあるはず。だから、そのお芝居をテレビで放映するって知ってすごく期待していたのに、観てみると時間は短いし、いいところで平気でコマーシャルが入ってきたりする。そのうちこんなものをどうして観たがっていたのかな、なんて気にまでなる。ビデオならそんなことにはならないぞ。そーゆーお話。

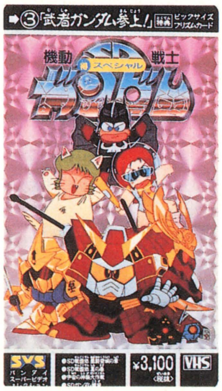
## イッセー尾形が見たい!




彼のひとり芝居はテレビのコマーシャルとかでちょっとは観たことあるよね。このビデオは彼の最新舞台の模様をノーカットで収録。一度は観ておきたい作品なのだ。

●ポニーキャニオン
ＶＨＳ、ベータ/55分
11月21日発売/7800円

## 機動戦士SDガンダム




人気絶頂のSDガンダム。このビデオはそのSDガンダムの劇場公開作品やオリジナル作品を4編収録してあります。販売専用ビデオなので、レンタルビデオ屋さんにはないぞ。

●バンダイビジュアル販売
ＶＨＳのみ/30分
11月25日発売/3100円込

## 孔雀王2




週刊ヤングジャンプで連載していた『孔雀王』のアニメなのだ。4大映画祭にノミネートされたこの作品、観といて損はないぞ。ファミコンゲームにもなることだしさ。

●ポニーキャニオン
ＶＨＳ、ベータ/60分
発売中/11000円

# MOVIE

## 現代のテクノロジー万能社会を鋭くえぐる『ゴジラVSビオランテ』ついに公開なのだ!



東宝特撮映画ファン待望の新作、『ゴジラVSビオランテ』がついに完成したのだ。

前作『ゴジラ'84』から5年。途中『ガンヘッド』なんていう新感覚の特撮映画も登場したけど、やっぱりファンとしては、ゴジラの新作を首を長くして待っていたのだ。

今回のストーリーは一般から公募したものを、『さよならの女たち』の大森一樹監督自らが脚色し、監督している。ゴジラファンならずとも、こりゃ期待しないわけにはいかない作品だね。

しかも、今回のゴジラの相手はスゴイぞ。このところ社会的な問題にもなりつつあるバイオテクノロジーの誤用によって生まれた怪獣、ビオランテ(ビジランテはPCエンジンのゲームだ)。ゴジラの細胞とバラの細胞が結合してでき上がったこの生物は、いったいどんな形でわれわれ人類に被害をもたらすのか……。

本年最後の、そして最大の、期待の新作SFX映画なのだ、と言っておこう。

●12月16日公開/東宝株式会社配給







ⒸTOHO

## スタローンの最新作は、刑務所映画『ロックアップ』

洋の東西を問わず、男っぽさで売っているスターって、刑務所ものってヤツに一度は挑戦してみたいもののよーだ。網走番外地の健さん、はたまた暴力脱獄のニューマンを、スライは超えられるのだろうか、というのがこの映画の見どころのひとつ(スライってのはシルベスターの愛称)。

地獄のような刑務所で囚人のボス、看守、刑務所長のすべてを敵にまわして戦う、という設定はいかにもスライの映画という感じ。でも最近の戦闘マシーンのようなキャラクターから脱皮して、いかにも人間臭いヒーローを演じていて、見ていてキモチはイイ。

それに、続編ができそうにもない独立した映画ってところもヨイ。男と男の意地と友情のぶつかりあいをたっぷり味わってくださいな。

●12月2日公開/東宝東和配給





# BOOKS

### クレイグ・ショー・ガードナー
## バットマン




いまはただ12月の公開を待つばかりの『バットマン』。とっても待ちきれない我慢できないってキミは、この小説で興奮を先取りしちゃうっていうのもいいんじゃない?

●竹書房文庫/550円込

### 文藝春秋編
## とっておきのいい話




赤川次郎、所ジョージなど各界で活躍中の著名人約200人が、自分のお気に入りのジョークを教えてくれます。読んでるだけでなんだかニヤニヤしてしまう一冊。軽い気持ちでどうぞ。

●文春文庫/420円込

### 佐藤さとる
## ぼくの机はぼくの国




キミたちくらいの年になると、童話を読むことなんてほとんどないんじゃないかな。でも、たまに読んでみたくなるよね。そんなときにこの本を開こう。ほのぼのできます。

●講談社文庫/320円込

### 羅門祐人
## 神々の巫子たち




著者は『ミネルバトンサーガ』のゲームデザイナーなのだ。だからゲームをプレイするようにストーリーを追っていける小説になっているのだ。RPGファンにはたまらない一冊。

●角川文庫/430円込

# EVENT

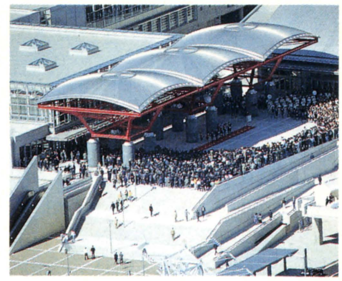
## 生涯学習についてあらゆる角度から考える まなびピア'89、幕張メッセで大々的に開催

今回はちょっとお固いイベントのご紹介。最近よく耳にする言葉に「生涯学習」というのがあるでしょ。これはつまり、情報化や国際化が進むことで、学習というものが学校教育の時期だけではなくなってきているということなんだけど、こうしたことをさまざまな方面から考えてみようというのが、この〝まなびピア'89〟なのだ。

具体的にどんなことをするのかというと、有名人を招いての講演や討論会などがメイン。で、そこまでマジに参加できない、という人のためには手塚治虫アニメーションの映画祭(11月24日、10:30～17:00)だとか、マーチングバンド・バトントワリングの関東大会、学校給食100年の記念展示会などの催しもあるというわけ。

どこが見どころとはっきり言えないイベントだけど、なんとなく出かけてみて、自分なりに学習することの意味を感じとれれば最高だし、実際そういう気にさせるものであることは確か。秋の一日をこんな風に過ごすのもいいんじゃない？

●11月23日～27日　幕張メッセ　10:00～17:00　入場無料　イベントによっては申し込みが必要　生涯学習フェスティバル実行委員会　☎03・581・4099



⬅会場が幕張メッセというのがウレシイ。会場だけでも見る価値がある。



➡おっと、これは告知ポスターに使われたイメージガールの写真なのだ。



⬆幕張メッセの全景。ここをフルに使って開催されることから、このイベントの規模がわかると思う。誰でもひとつは興味あるものに遭遇するはずだ。

# CONCERT

## 武道館15日間！公演記録に挑むハウンドドックだ

一昨年武道館で11日間公演を行ない、1グループとしての公演記録を生み出したハウンドドッグが、来春、その記録をさらに凌ぐ武道館15日間公演にチャレンジする。しかもその直前の年末年始にかけては、大阪地区で10日間のライブをこなすというのだからスゴイ。

ライブの王者としての意地を見せつけるこのツアー、これまで以上に気合の入ったステージを展開してくれそうだ。

曲目の構成などはまだ明らかにされていないけど、10月25日に発売のシングル〝Tell Me Why〟や1月11日発売のニューアルバムからの新曲と、これまでのヒット曲とをごった煮にしたようなものになるらしい。大友康平の熱い男の魅力に浸りたい人はお見逃しのないように。チケット発売は11月12日。ガッツで入手しよう!!

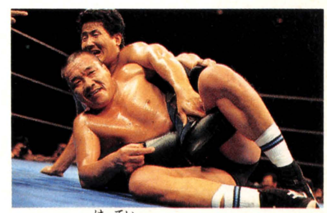


●12月27日・28日・29日　1月2日・3日・9日・10日・11日　大阪城ホール　1月5日・6日　神戸ワールド記念館　開場18:00　開演19:00　3090円込(全席指定)　キョードー大阪　☎06・345・2500

●1月29日・30日　2月2日・3日・5日・6日・8日・9日・10日・13日・14日・15日・18日・19日　日本武道館　開場18:00(土・日は17:30)　開演18:30(土・日は18:00)　3090円込(全席指定)　ディスクガレージ　☎03・5485・3200

# SPORTS

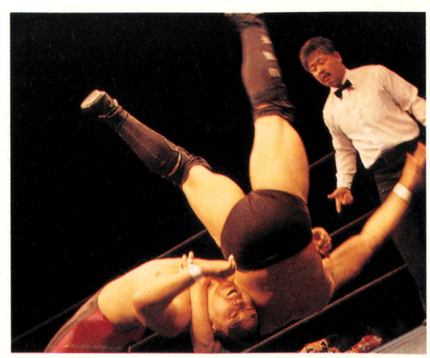
## 格闘技の頂点に立つUWF 東京ドームで異種格闘技



プロレスファンの期待と注目を一身に集めているUWFが、11月26日、東京ドームにおいて異種格闘技戦を行なう。

今回の試合は柔道、アマチュアレスリング、サンボ、キックボクシングなどの各界から外国の強豪選手を招き、これにUWFのレスラーたちが挑むというもの。10月中旬現在では、藤原対ベルグ(オランダ・スーパーヘビー級のチャンピオン)、高田対カズラスキー(アマレス・グレコローマン・スーパーヘビー級、ソウル五輪アメリカ代表)、舟木対スミス(キックボクシングWKA世界ヘビー級チャンピオン)などのカードが決定している。チケットはスタンド席ならまだ間に合うぞ。

●11月29日　東京ドーム　開場16:30　試合開始18:30　アリーナSS席30000円、アリーナS席20000円、アリーナA席10000円、スタンドA席7000円、スタンドB席5000円、スタンドC席3000円込　UWF　03・707・6633

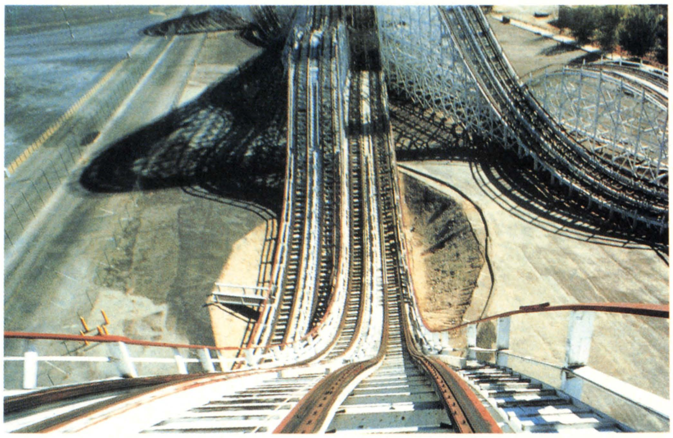


# LEISURE

## 姫路城もビックリ〝フリーフォール〟に続く〝バスターボム〟が姫路セントラルパークに

〝バスターボム〟というニュータイプのアミューズメントシステムが、この秋、姫路セントラルパークに常設された。姫路セントラルパークといえば、堀井雄二プロデュースのアスレチックパズル〝姫路黄金伝説〟があったことでも有名だよね。そこへ再び、話題のアトラクシヨンが登場したというワケ。どんなものかというと、リアルな映像に合わせてコンピュータ制御の座席部分が、油圧で上下左右、回転などあらゆる動きをして、実際の世界にいるかのような臨場感あふれる体感ができるのだ。

この映像は、あの『2001年宇宙の旅』などの特撮監督、ダグラス・トランブル氏によって開発されたもの。従来の映画が1秒間に24コマなのに対し、1秒間に60コマで撮影したフィルムを使っている。だからより現実的な映像を再現できる。そして、6チャンネル独立サウンドシステムで、立体感のある音響も楽しめる。上映されるソフトは7本準備されているのだ。



⬆アメリカの〝ナッツベリーファーム〟という遊園地に実際にあるローラーコースター〝コロッサス〟。アメリカに渡らずして〝コロッサス〟の恐怖が味わえてしまうのだ。日本人に生まれてよかった⁉



⬆ソフトは〝コロッサス〟のほかにも、この〝暴走機関車〟など全部で7種類が用意されているのだ。どれがお好みかな。

●〒679-21 姫路市豊富町神谷
姫路セントラルパーク
☎0792・64・1611






⬆油圧で動くシートは映像に合わせて敏感に動くのであるっ‼
⬅これ、〝バスターボム〟の全景。中には世にもリアルな乗り物が。

# EAT

## 頭がカラッポの美少年かブサイクな天才少年か⁉

硬い食べ物を食べることによって、あごの筋肉が発達する。かむことによって、脳に刺激がゆきわたり、頭がよくなるとかなんとか。

しかし最近の若人たちは、やわらかでソフトな食べ物ばかり食べているそうだ。そんなことでは頭はよくならないかもしれないぞ。

ところが、頭は悪くとも、あごの筋肉が落ちたすっきり細面の美少年が増えているという話だ。そうか、やわらかいものを食べるとハンサムになるんだな。頭は違う方面からきたえるとして、細面づくりにはげむとしようかな。




⬆本格派の具入り冷凍麺シリーズ。左から、あっさりとろ味の広東麺。こってりコクのあるとんこつ味。一部地域では未発売ね。●喜食満麺広東麺、とんこつラーメン　350円　東洋水産　☎03・458・5111

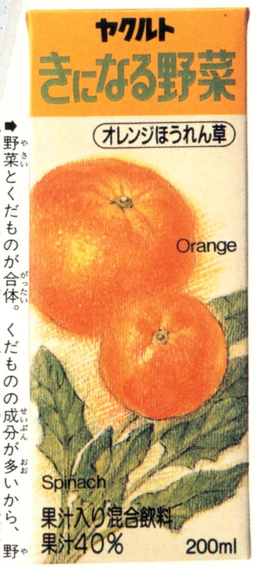
⬅右端のみうどんだよ。コシが強くてなめらかなうどんを使用。●喜食満麺カレーうどん　320円　東洋水産　☎03・458・5111




⬆チーズケーキアイスをフルーツソースでデコレート。ふんわりかわいいケーキなのだ。フィラデルフィアチーズを使用して作った本格派。キウィ、ブルーベリー、レモンの3つの味。ミニカップが6個入っているのだ。●ホワイトチーズケーキ　500円　森永乳業　☎03・798・0111




⬆低温長時間はっ酵なのでなめらか。●なめらかプレーンヨーグルト(はちみつ)　100円　オハヨー乳業　☎0862・79・2493




➡野菜とくだものが合体。くだものの成分が多いから、野菜ジュースは嫌いって人も、抵抗なく飲めるよ。2年半前に登場した、人気シリーズの新しい味だ。●きになる野菜・オレンジほうれん草　120円　ヤクルト　☎03・574・6768

# GIRLS

## ハイシーのイメージガールに選ばれた笑顔がとってもかわいい牧瀬里穂ちゃん

CMを見ていると、思わずドキッとするような女のコに出会うことってない？ うん、うんって納得している人って、かなり多いんじゃないかな。そんな女のコのことをもっと知りたい！って思ったらドンドン質問してきてね。




今回、ファミ通がチェックしたのは、ハイシーＬのCMに出演している牧瀬里穂ちゃん。「美人のお守り。お水いらない。そう、お水いらない」とひとり言をつぶやいている、あの女のコだ。

今年の２月、2000人の応募者の中からハイシーＬのキャンペーンガールに選ばれた里穂ちゃん。なんでも３歳のころからクラシックバレエをやっていたというから、スタイルは抜群。そのうえ、この元気ハツラツな笑顔。こんなふたつの武器を持っていれば、選ばれるのは当然といえば当然のことかもしれないね。

そんな里穂ちゃんの初めての映画出演が決定したのだ。来春公開予定の『東京上空いらっしゃいませ』でなんと、ヒロインを演じることになったのだ。

「演技の勉強はしていません」という里穂ちゃん。「お尻をはたかれたり、監督に叱られたりするのはしょっちゅうです」なんていってるけど、くじけずにがんばってほしいね。将来は「ステキな女優さんになりたい」んだって。

そんな里穂ちゃんの活躍に期待しよう！　応援もよろしくね!!

●牧瀬里穂（まきせりほ）
昭和46年12月17日福岡県生まれ、17歳
文化学院高等部英語科２年在学中
特技：クラシックバレエ
チャームポイント：目とおでこ
レターのあて先
〒106 東京都港区南麻布台3-4-8
（株）エリートフォリオ
牧瀬里穂係





# ITEMS

## 世界的に大人気のバットマンアイテムはいかにもアメリカっぽくってイカしてる

全米で空前の大ヒットを記録した映画『バットマン』が、いよいよ日本にも上陸する。12月２日から、全国でロードショー公開されるのだ。前人気も上々で、早くも盛り上がりの気配を見せている。この冬は日本でも『バットマン』が大流行しそうだ。

もともと『バットマン』といえば、50年も昔のアメコミのヒーロー。それが現代に蘇っちゃったわけだから、今も昔も強いヒーローを待ち望む気持ちは変わらないってことね。

そんなわけで今回は映画よりもひと足お先に上陸したたくさんのバットマンアイテムを集めてみた。人気キャラクターなので種類も豊富。旬のアイテムだけに１点ぐらいは手に入れておきたいね。

●ワーナー・Ｌ・Ｃ・Ａエンターテイメントジャパン
☎03・5472・8094




⬇夜を駆けるバットマン。●Ｔシャツ　3800円

⬆悪役ジョーカーの顔を大きくプリント。●Ｔシャツ　3800円



⬆バットマンになった気分で着るとイイかもね。●オフィシャル　Ｔシャツ　2800円

⬇胸に小さく、背中に大きくおなじみバットマンのワンポイントマークが光り輝いているのだ。●ＭＡ－２タイプ　フライトジャケット　15800円



➡後ろ半分がメッシュになってる。オフィシャルマーク入りだ。●バットマンキャップ　２５００円





⬅手に下げる、肩に掛ける、そして背負う。●３ウェイ・バッグ　７３００円

# GAMES

## 『バットマン』劇場招待券がもらえるクイズなのだ

サン電子から発売されるファミコン用アクションゲーム『バットマン』。あ、いけね、重要なクイズの正解を書いちゃった。いいや。

その発売を記念して『バットマン』の劇場招待券をペアで20組、合計40名様に、そのほか『バットマン』オリジナルテレホンカードを20名様にプレゼントするのだ。バットマンファンははがきにクイズの答え、希望商品名、住所、氏名、生年月日、電話番号を明記の上、サン電子まで。

なお、『バットマン』はファミコンだけじゃなく、今後はPCエンジン、ゲームボーイ、メガドライブにも移植されるそうなので、それぞれのユーザーは期待するように。




⬆バットマンマークと肩を並べてひかるサンソフトのロゴ入りだ。ちなみに気になる映画は12月2日全国一斉ロードショー。ゲーム発売の前には観ておきたい!!

**クイズ**
**12月2日封切りの映画でサンソフトがファミコン化するゲームソフトのタイトルは？**

**応募のあて先**
〒483　愛知県江南市古知野町朝日250
サン電子(株)「バットマンプレゼント係」

# PRESENTS

## レトロヒーローが大暴れ『パロディだす』だすよん

ちょっぴり異質でヘンなボードゲーム『パロディだす』をセントラルホビー提供で読者10名様にプレゼント。なつかしのヒーロー(みたいな人)が大暴れするゲームなんだそーだぞ。



**10名**

⬆みんなで遊べば、楽しさは約束されるボードゲーム。大きさもちょうどいい。

## 『ファイナルファイト』を新宿シネマミラノで見よ

世界33カ国で大ヒットした格闘技映画『ファイナルファイト』の劇場招待券をプレゼント。上映されるのは東京・新宿の新宿シネマミラノ。出演は日本の国際派アクションスターの倉田保昭、"香港のシュワルツェネッガー"と呼ばれる怪力スター、ヤン・スーなど。



**20名**

⬆倉田保昭出演、33カ国で大絶賛のアクション映画を新宿で楽しみましょう。

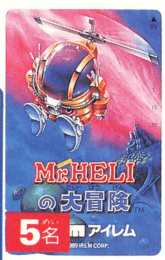
## アイレム超自信作2本のテレカを5名様ずつにっ!

今後のラインアップも楽しみなアイレムから、野球ゲーム『メジャーリーグ』とシューティングゲーム『Mr. HERIの大冒険』のテレカを5枚ずつプレゼントだ。どちらのテレカも50度数だ。

➡映画『メジャーリーグ』のふんいきがあるぞ。




**5名**




**5名**

⬅ポスターとおんなじ絵のテレカなのである。

## 夏のゲームキャラバンで使った『ガンヘッド』だぞ

夏の風物詩、ハドソン夏のキャラバン。今年は『ガンヘッド』だった。キャラバン仕様のスペシャルバージョンの『ガンヘッド』を読者40名にプレゼント。お店じゃ絶対に手に入らないものなのだぞっ。




**40名**

⬅2分間モード、5分間モードに挑戦せよ！　来年のチャンピオンはすでに特訓しはじめているぞ！　なんちて。

## 『伊勢湾台風物語』で泣け!涙を拭くためのハンカチ

アニメ映画『伊勢湾台風物語』のハンカチを4色セットでプレゼント。実際に起こった台風の悲劇だから、見て台風の恐ろしさを知ろう。物語はすべて実話なのだ。たくさんの涙でもダイジョーブなように4枚組でプレゼントだ。



**20名**

⬆デザインは一緒だけど、色が多彩な「伊勢湾台風」ハンカチ。

## 『かってにシロクマ』の、ヘンな灰皿をあげまっせ

CBS・ソニーから、リリースされる『かってにシロクマ』。そのミョーな灰皿2種類を。ウリ坊とシロのどちらか希望の1個だけをあげるよん。禁煙者もドーゾ。

➡こちらウリ坊。いのししなんよ。




**20名**




**20名**

⬅お間抜けさんなとこがよい、シロなんであるぞ。



**プレゼント応募のあて先**　〒107-24　東京都港区南青山6-11-1 (株)アスキー　ファミコン通信編集部ニューズクラブプレゼント係　※○○○○希望
＊ほしいモノの名前を必ず書くこと

**しめ切りは11月24日**（当日消印有効）



# PRESENT

## ファミコン通信　読者プレゼント

## ゲームソフト

2号連続で、ソフトやテレカを当てちゃう人ってたまにいるよね。そういう人って、よほどの強運の持ち主なんだろうなぁ。

### 1 新・里見八犬伝
東映動画 ―― 10名



静姫と8人の犬士たちが、よみがえった闇の軍団と闘うロールプレイングゲームなのだ。

ファミコン

### 2 タイトーチェイスH.Q.
タイトー ―― 10名




覆面パトカーのポルシェに乗って、車で逃げる犯人を追う本格カーアクションゲーム。

ファミコン

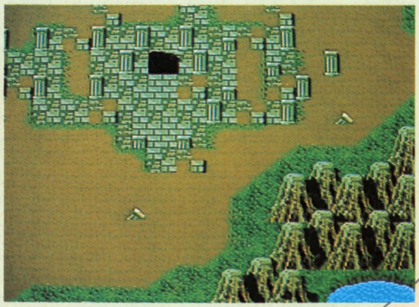
### 3 ぽっくんモグラー
アイ・ジー・エス ―― 10名




トンカチとマットが標準装備の、とってもおかしなモグラたたきゲーム。標的はモグラだけじゃないぞ。

ファミコン

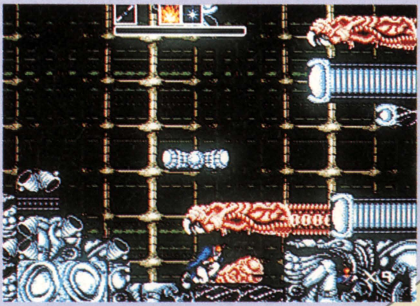
### 4 コズミックファンタジー
日本テレネット ―― 10名



コズミックハンターの超能力少年ユウ。惑星ノーグを、モンスターの手から救うためにユウが闘う！

PCエンジン

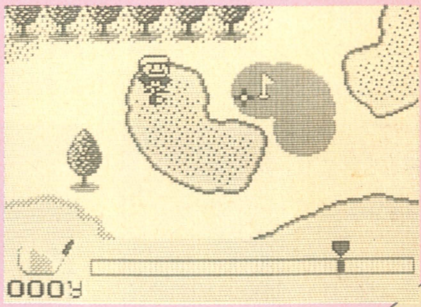
### 5 孔雀王Ⅱ　幻影城
セガ ―― 10名



マスターシステムで人気の高かった、『孔雀王』の続編だ。妖怪たちの待ち受ける幻影城をつき進め。

メガドライブ

### 6 ゴルフ
任天堂 ―― 10名



マリオの登場するゴルフゲームだ。ジャパンコースとU.S.A.コースの2種類のコースが選べるぞ。

ゲームボーイ

### 応募のきまり

官製はがきに応募券をはり、キミの欲しいものの名前と番号、キミの住所と郵便番号、氏名、年齢、電話番号、今キミがいちばん興味のあることを書いてファミコン通信編集部FP係まで送ってください。あて先は本誌198ページを見てね。今回の締め切りは11月24日です。当日の消印は有効です。締め切りに遅れないように注意してね。なお、商品の当選者への発送は、都合により当選発表のあと1～2ヵ月かかることがありますので、ご了承ください。

### 22号の当選者発表　ゲームソフト

●スクウェアのトム・ソーヤ

| | | | |
|---|---|---|---|
| 埼玉県 | 鴨　裕也 | 茨城県 | 大熊智之 |
| 岐阜県 | 藤墳鉄也 | 神奈川県 | 富田郡緒 |
| 東京都 | 香取宏明 | 高知県 | 山脇康生 |
| 石川県 | 加藤洋平 | 三重県 | 岡田　光 |
| 兵庫県 | 村上太一 | 奈良県 | 中井　淳 |

●寺尾のどすこい大相撲

| | | | |
|---|---|---|---|
| 大阪府 | 外山元朗 | 千葉県 | 小林洋一 |
| 広島県 | 林　秀一 | 神奈川県 | 菅野喜以子 |
| 東京都 | 清原　明 | 静岡県 | 鈴木章久 |
| 北海道 | 中川隆宏 | 岡山県 | 今井俊輔 |
| 千葉県 | 小川浩治 | 愛媛県 | 松田泰明 |

●U.S.A.プロバスケット

| | | | |
|---|---|---|---|
| 千葉県 | 松本　明 | 宮城県 | 淀川秀樹 |
| 大阪府 | 吉田智広 | 鳥取県 | 金平　誠 |
| 神奈川県 | 大嶋清太 | 福島県 | 小沼広孝 |
| 埼玉県 | 高畑祐樹 | 宮城県 | 内海源太 |
| 神奈川県 | ショワイブ ミアン | 東京都 | 坂本政貴 |

●アトミック・ロボキッド

| | | | |
|---|---|---|---|
| 京都府 | 塩見英明 | 大阪府 | 中村隆博 |
| 神奈川県 | 木藤邦雄 | 東京都 | 東　雄大 |
| 神奈川県 | 松本　勝 | 埼玉県 | 百目木弘 |
| 北海道 | 伊藤　徹 | 青森県 | 葛西康彦 |
| 香川県 | 森　則夫 | 愛知県 | 加藤仁士 |

# テレホンカード

## 7 斉藤由貴

2名




清涼飲料水オリゴCCの販促用テレカ。写真とは別のバージョンもあるのだ。11月29日には、ベストアルバムも発売されるぞ。 110-70292

## 8 南野陽子

1名




110-70671

今年のサマーコンサート会場で発売されたテレカで、20号でプレゼントしたテレカといっしょに売られていたもの。

## 9 後藤久美子

1名




お正月公開の映画『男はつらいよ ぼくの叔父さん』でマドンナ役に決定。ドラマや映画でガンバるゴクミの最新テレカだ。

110-72021

## 10 中山美穂

2名




ミポりんの最新テレカ。エスエス製薬からこれと同じ服を着ているテレカが発行されているんだけど、見たことある？

110-70814

## 11 浅香唯

1名




今年の夏に発行された、カシオ腕時計の販促用。唯ちゃんのニューアルバム『P-RIDE』は11月21日に発売されるのだ。

110-68195

## 12 茅野佐智恵

2名




三井不動産のキャンペーン中にもらえたテレカ。第2の宮沢りえになりそうな佐智恵ちゃん。コレクションするなら今！

ホワイト加刷

## 13 アキラ

1名




原作者、大友克洋が監督もしたアニメ映画の宣伝用テレカ。ゲームにもなったりして、ずいぶん盛り上がったよね。

ホワイト加刷

## 14 相川恵里

1名

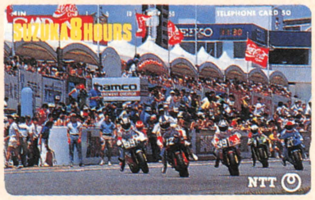



全国のお菓子屋さんに配られた、ロッテビッグコーンの販促用。テレビドラマ『さすらい刑事旅情編II』で、現在活躍中。

ホワイト加刷

## 15 鈴鹿8時間耐久レース

2名




今年の夏、三重県の鈴鹿サーキットで行なわれた8時間耐久レースの開催記念テレカ。ナムコの看板も見えるね。

290-297

## 16 読売ジャイアンツ

2名




巨人軍のセ・リーグ優勝を記念して発行されたカード。ジャイアンツファンならぜひ持っていたいテレカだよね。

ホワイト加刷

---

●トップガン デュアルファイターズ

| | | | |
|---|---|---|---|
| 大阪府 | 森内一哉 | 香川県 | 峠　豪 |
| 宮城県 | 渋谷昌弘 | 北海道 | 橋本純一 |
| 兵庫県 | 橋本彰浩 | 兵庫県 | 岡田憲二 |
| 福岡県 | 田中清己 | 新潟県 | 永沢政裕 |
| 東京都 | 鈴木　亮 | 東京都 | 松井孝志 |

●ドラキュラ伝説

| | | | |
|---|---|---|---|
| 京都府 | 吉永秀樹 | 愛媛県 | 渡部慎一 |
| 神奈川県 | 橋本義男 | 大阪府 | 中森友博 |
| 北海道 | 伊東義則 | 熊本県 | 阿部晋国 |
| 広島県 | 河野英太郎 | 愛知県 | 松本哲彦 |
| 福岡県 | 山口　稔 | 徳島県 | 箕村雅己 |

テレカ

●南野陽子——大阪府 清水　彦
●中山忍——三重県 田中　諭
京都府 畠中　純
●小泉今日子——青森県 中村　淳
●酒井法子——北海道 窪田洋一
●川越美和——高知県 赤崎　由
埼玉県 野原弘樹
●山瀬まみ——神奈川県 山口聖也
三重県 市川武司
●魔女の宅急便——福島県 木村征司
●獣神ライガー——山口県 壇　裕也
東京都 奥田えり子
●浜田麻里——神奈川県 桶田雄一
山梨県 古屋知宏
●ダッシュレーサー100——愛知県 中野泰則

**24号の当選者は26号(12月8日発売)で発表するぞ!!**

応募券
24号FP



ファミ通エクスプレス

# FAMITSU EXPRESS Vol.34

エクスプレスで何度も紹介したアタリのリンクスがついに発売になる。ダークグレーのボディーはアダルトで高級感たっぷり。ほしい！　でも値段が……でもほしい!!

## アタリ携帯用ゲームマシン
# リンクス11月20日発売決定！

以前のこのコーナーでも取り上げたアタリの携帯用ゲームマシン、リンクスがとうとう日本で発売になる！　発売日は11月20日。気になる値段は29800円！　ちょっと高いんじゃないかい。

「リンクスのアメリカでの値段は149.95ドル。日本での価格は確かに少々高めになってしまいましたが……。うーん、アメリカとは流通機構も違うし、仕方ないんですよね」(アタリジャパン　大久保技術本部長)

日本では、アタリは発売元になり、実際の販売は代理店に委託されるかたちになる。この代理店が流通ルートに流すことによって全国の玩具店やデパートにリンクスが並ぶわけ。流通機構の違いはメーカーにもいかんともしがたいらしい。ただ今回は、玩具だけでなく事務機としても流通するらしいから、おもちゃ屋さんだけじゃなく電子手帳なんかを扱ってる文具店や電器店でも買えるようになるかもしれないぞ。

かんじんの性能のほうだが、以前にも紹介したとおりのハイポテンシャルなもの。3.4インチのカラーモニターは同サイズの液晶テレビなどと比べても劣らない高性能なもの。背景が流れたり、チラついたりとかは、ほとんど感じられない。またこのタイプのものとしては大型の2インチスピーカーを内蔵。通信機能で最大8人までが同時プレイできる。スーパーファミコンで有名な、回転、拡大、縮小もできる。などなど、携帯用ゲーム機としてはほぼ申し分のない性能だ。だがしかし、問題なのはバッテリーの寿命なのだ。

「単三アルカリ乾電池6本使用で最大使用時間は4時間です。バックライトを使っていますから、どうしてもこれがせいいっぱいの性能なんです」(同氏)

バックライトとは、液晶を見やすいように後ろから照らす光源のこと。ゲームボーイのように単色の液晶画面なら、外部の光源からの反射でも十分見えるが、何層にもなった密度の濃いカラー液晶は、内部から強力な光源で照らさない限り何も見えないのだ。

このリンクス、性能的にはゲームボーイをはるかに凌駕しているものの、値段は倍以上、バッテリーの寿命は約7分の1！　さあ、キミはリンクスを買うか？

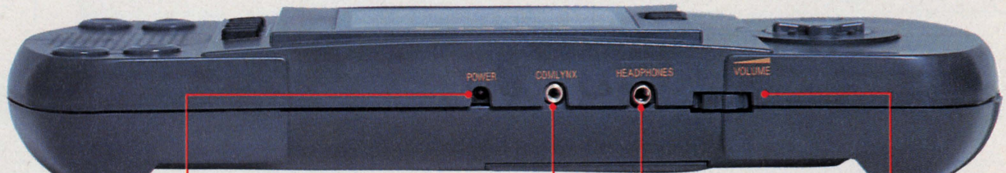



### ゲームボーイVSリンクス　おもな性能比較

| | リンクス | ゲームボーイ |
|---|---|---|
| CPU | 65C02<br>(8ビット、カスタムCPU) | 6502系<br>(8ビット、カスタムCPU) |
| 最大表示色数 | 4096色<br>(16色同時発色) | 1色<br>(モノクロ4階調) |
| 最大表示ドット数 | 160×102ドット | 160×144ドット |
| 最大スプライト表示数 | 256個<br>(プログラムで自由に設定可能) | 40個 |
| オーディオ | モノラル4声、100～5000ヘルツ<br>2インチスピーカー内蔵 | ステレオ4声<br>1.2インチスピーカー内蔵 |
| 通信機能 | 最大8台まで接続可能 | 2台までの対戦専用 |
| 最大使用時間 | アルカリ乾電池6本使用で約4時間 | アルカリ乾電池4本使用で約30時間 |
| 価格 | 2万9800円 | 1万2500円 |

# 見よ!! これがリンクスの全貌だ！

## リンクス4面図




**ACアダプター接続コネクター**
家庭のコンセントや車のシガーソケットから電源をとるためのコネクター。電池寿命の短いリンクスには必需!?

**コムリンクコネクター**
リンクスどうしをケーブルでつなげば、最大８人までの通信ゲームが可能になる。無限の可能性を秘めたコネクターといえそう？

**ヘッドホン端子**
携帯用とは思えないリンクスのサウンドを、ひとり占めにするためのものなんだな。

**ボリュームつまみ**
本体のスピーカー、およびヘッドホンの音量を調節するためのものなのだ。







**✚ボタン**
大きさはゲームボーイやファミコンとほぼ同じ。世界統一サイズ？

**ON-OFFボタン**
ゲームをしないときは、こまめに電源を切るべし。節電、節電。

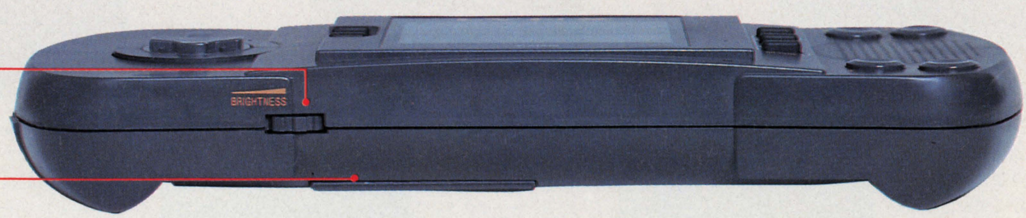
**ICカード収納部**
カバーがあるので、スロット部分がほこりなどから保護される。安全設計ってやつだ。

**3.4インチカラー液晶モニター**
バックライトを採用しているので、画面は十分明かるい。拡大、縮小、回転機能は迫力。

**各種コントロールボタン**
フリップボタンを使うと画面の上下が入れ替わるのだ。ゲームのスピードを２段階に調節する機能や、リセット機能もついてる。

**A、Bボタン**
上と下に１組ずつあるが、機能は同じ。フリップ機能とあわせて使えば、左利きの人でもハンデを感じないで遊べる親切設計だ。

**2インチスピーカー**
モノラルながら、サウンドは４声もある。ド派手なサウンドは一聴の価値ありなのだ。




**ブライトネス調節つまみ**
ディスプレイの明かるさを調節する。明かるすぎたり、暗すぎたりすると目が疲れるからね。

**バッテリー収納部**
単３電池６本を収納。単３にした理由は、この型なら世界中で手に入るからなのだ。

　注目のリンクス。ゲームソフトの方は、２本が本体と同時発売、12月にはさらに４本が発売されるという。価格はいずれも4300円。ゲームボーイのカセットにくらべると高い気がするけど、これらはすべて容量２メガのROM。そう考えればむしろ安いとも言える。現在はエピックス製ソフトのみだが、サードパーティーの参入もかなり具体的になってきているようだ。

「アメリカ国内で数社、日本でも何社かとすでに契約交渉に入っています。ですから来年３月頃までにはサードパーティーのソフトも含めて15〜16本くらいのソフトを供給できると思います」（同氏）

　日本のゲームメーカーがリンクスのゲームを出すようになれば、リンクスのゲームマシンとしての価値もグッと上がるってもの。サードパーティーが増えるっていうのは、マシンがそれだけ世間に認知されたっていうことだからね。

　周辺機器はどうだろう。

「ACアダプターと通信ケーブルが同時発売されます。車のバッテリーを利用するシガーアダプターもすぐに商品化するつもりです。他にはワイヤレスのジョイスティックも考えています。将来的には海でも遊べる防水防塵のリンクスなんかも発売したいですね」（同氏）

　ではズバリ、任天堂のゲームボーイに勝てる？

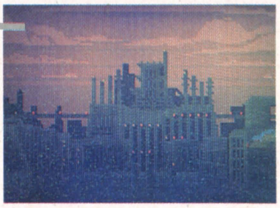
「勝てると思っています。強力なサードパーティーが数社参加するようになれば、より確実だと思いますよ」（同氏）

　おお——!!

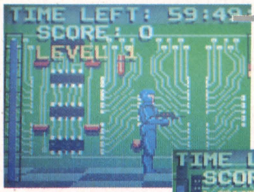
# 年内発売予定の6タイトルを一挙公開するぞっ!!

近寄ってくるモンスターがビヨンと拡大したり、ドッグファイトをする戦闘機がグルグル回転したり。従来のゲーム機のソフトに一歩も引けをとらない、リンクスのソフトラインアップを一挙公開だー!!

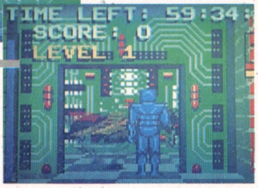
## ELECTRO COP



➡まぁ、見てくれよ。このかっこいいオープニングデモを。グラフィックのリアルさには注目だよね。




⬅サイバーな雰囲気の廊下に立つ主人公。手にはレーザーガンを持っているのだ。




➡通路を奥に進むと、グングングンと背景が手前にスクロールする。ド迫力なのだ。

## GEM QUEST



➡盗賊、戦士、魔法使いなどの中から、自分の好みのキャラを選択する。







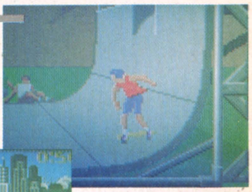
➡左右の扉の向こうには、ゴーストの群れが!! 緊張の一瞬なのだ。

⬆左下のウインドーに、キャラ前方のアイテムをリアルタイムに表示。

## CALIFORNIA GAMES




⬅4種類の西海岸ノリのスポーツゲームから好みのものを選択できるぞ。まずは、サーフィンからね。



➡お次はスケートボード。U字形のステージでうまくボードを乗りこなせるかな。

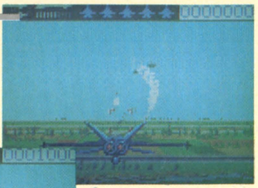


⬅お手玉を足で蹴り上げるスポーツ、フットバッグ。日本ではなじみが薄いかな。

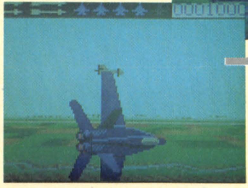
## BLUE LIGHTNING




⬅メカニックが最後の点検を終えると、いよいよ離陸!! 敵の戦闘機を撃ち落とすのだーっ!!

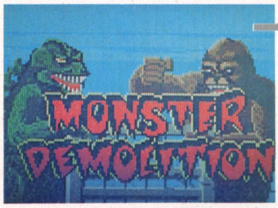


➡敵機発見!! 追尾ミサイルが煙を噴きながら飛び出していく。かっこいいー!!



⬅空中旋回だって自由自在なのだ。グリングリン回るぞ。あー、目が回る!!

## MONSTER DEMOLITION




➡ゴジラ(?)とキングコング(?)を使ってどこまで街を破壊できるかを競う、一風変わったゲームだ。

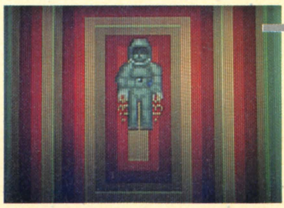



➡好みの怪獣の鼻先をパチンとはじくことで、キャラクターの選択を行なうのだ。




⬅戦車、戦闘機からの攻撃を受けるたびに、怪獣はだんだん縮小されていくのだ。

## THE GATES OF ZENDOKON



⬅オープニングデモは、主人公が機体に乗り込むところから始まる。なかなか凝っているのだ。




➡デモはまだまだ続く。宇宙戦闘機がベースキャンプを発進するところなのだ。




⬅レーザー砲で、敵機を撃て!!『グラディウス』も驚く、迫力シーンである。ネッ。

## 気になる今後のラインアップは!?

今回はアクションが中心だったが、現在、高年齢層を意識した思考型のゲームとしてRPGやシミュレーションの企画も進行しているとか。また、通信ケーブルを利用した、8人まで同時に遊べるマルチゲームも開発中らしいぞ。んー、楽しみ!!

# コア構想の新商品、ROM$^2$AMP登場

PCエンジンを核として、オーディオ、ビジュアルなど、さまざまな分野に広がる世界を造り上げようというコア構想。このコア構想にもとづいて、去年の12月にCD-ROM$^2$が、今年の9月にはイラストブースタやプリントブースタなどのグラフィックツールが発売されてきたことは知ってるよね。

そして10月27日、コア構想のラインアップに新たな商品が加わった。その名もROM$^2$AMP。アンプとスピーカー2個のセットでお値段は24800円。CD-ROM$^2$と組み合わせれば、より高音質、高出力のサウンドが楽しめるという商品だ。

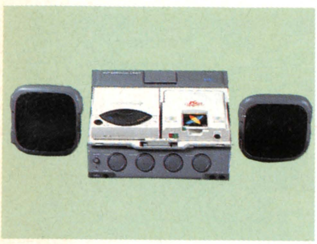
ROM$^2$AMPの最大のウリは、マイクミキシング入力端子とエコー回路を活かしたカラオケ機能。カラオケのソフトは、NECアベニューから『ロムロムカラオケ』シリーズとして発売される。メディアはもちろんCDだから、かなり本格的なカラオケになりそうだね。

「カラオケボックスの登場もあって、カラオケ人気は若年層にまで広がっています。またホームパーティーでの利用も考えられるので、潜在的な需要はかなり高いとみています」(日本電気HE　広報)

ところでこのROM$^2$AMP、発売まで間もないPCエンジンSGとの関係はどうなってるんだろう？

「もちろんPCエンジンとSGとの接続も可能です。ただ、ROM$^2$AMPのデザインは現行のPCエンジンやCD-ROM$^2$とマッチするように考えられたものなんです。だからROM$^2$AMPは、現行のCD-ROM$^2$用のアンプと考えてください」(同)

なーるほど。逆に考えれば、デザインが不揃いなことに目をつぶれば、PCエンジンSGと組み合わせて迫力のサウンドが楽しめるわけだ。ただ、カラオケをするのは、PCエンジンSG専用のインターフェースユニットの登場を待たなきゃいけないようだ。コア構想もだんだん複雑になってきたなぁ。



⬆CD-ROM$^2$と組み合わせれば、ごらんの通りジャストフィットでぴったりね。

ROM$^2$AMPのおもな仕様

| | | |
|---|---|---|
| アンプ | 外形寸法 | 30×6.9×25.1センチ |
| | 重量 | 3.1キログラム |
| | ヘッドホン出力 | 100ミリボルト×2 |
| | モノ出力 | 600ミリボルト |
| | スピーカー出力 | 15ワット×2 |
| スピーカー | 外形寸法 | 15.5×16×10.1センチ |
| | 重量 | 620グラム(1個) |
| | 最大入力 | 15ワット |
| | 再生周波数帯域 | 140ヘルツ～18キロヘルツ |

## FAMITSU EXPRESS MINI DATA FILE

ファミコン、スーパーファミコン、メガドライブ、PCエンジン、PCエンジンSG……。なんでこんなにいっぱいあるんだろ？

### メガドラのサードパーティー急増中

メガドライブのサードパーティーが、着々とその数を増やしているようだ。10月23日に行なわれたメガドライブ戦略発表会で公表された数字によると、来年中には20社を超えるサードパーティーが、メガドライブ対応ソフトを発売する予定だとか。また同発表会では、セガ社の開発部の人材配分を、家庭用機重視の方向に変換するという方針もあわせて表明されたぞ。メガドライブユーザーには、うれしい話だね。

### サッとなぞって英単語を翻訳！

セイコーエプソンが、光学読み取り式の英単語翻訳機、TRAN PRO-1000を11月21日から発売するのだ。同機は、印刷された英単語をスキャナー部分でなぞるだけで、30890語の英単語を日本語に翻訳、表示することができる。光学的に文字を読み取るため、従来のキーで入力するものと比べて操作性が向上しており、翻訳スピードもアップしているのが特徴。価格は32000円で、月間1万台の出荷が予定されている。

### 『ポピュラス』が日本語で遊べるぞ

イマジニアが、世界最大のパソコンソフト会社エレクトリックアーツと提携し、同社のソフトを移植、日本国内で販売していくことになったぞ。移植の第1弾は、アミガ版で人気のシミュレーションゲーム『ポピュラス』。来年2月にX68000版を、3月にPC-9801版を発売する。また、来年12月の発売をめどに、スーパーファミコンへの移植の準備も進めているのだ。スーパーファミコン版の価格は9800円になる予定だ。

### 日本電気もノートパソコンを発売

日本電気と日本電気HEが、A4サイズのノートパソコン、98NOTE(PC-9801N)を11月末に248000円で発売する。同機は3.5インチのフロッピーディスクドライブ1台を内蔵、バックライト付きの液晶ディスプレイ(8階調)を採用している。また、98シリーズ用の約4700種類ものソフトがそのまま使えるのが特徴だ。7月に発売されて以来売れ行き好調な、東芝のダイナブックの本格的なライバルになりそう⁉

### 壁かけ式の大画面テレビ登場か？

松下電器産業は、独自に開発した新方式を用いた薄型カラーテレビを商品化、来年なかばまでに市場に投入する予定だ。今回開発されたのはフラットディスプレーと呼ばれる方式で、この方式を利用すると厚さ5センチほどの薄型テレビが作れる。また、液晶よりも製造コストが安く、厚さを変えずに画面の大型化ができるのが特徴だ。壁かけ式の大画面テレビが登場する日も、そう遠くないかも⁉

# MIKI & MOMO

## VOL.14 ミキ・モモ どどんご ファクトリー DoDoNGo FACTORY

今回はミキモモが毎日一所懸命にお仕事している編集部の実態をみなさんにお見せしちゃいます。いやーん。恥ずかしい。

## ミキとモモのファミ通編集部カンサツ記録なのだっっ！

美紀　ねえねえ、編集部の実態なんて紹介しちゃっていいのかなぁ。

桃栗　どーして？　いけないの？

美紀　だってさー、あんまりかっこいいもんじゃないよ。これって。編集部のみんながいやがらない？

桃栗　そんなのへーきへーき。こんなにこっそり載せてるんだから、みんなにはバレっこないって！

美紀　……。

### 朝

編集部の朝とは、特別な場合を除けばだいたい10時ごろからのこと。



➡なんだよーコイツー。言っときますけどね、このイスにはダニーちゃんがたくさんいるんだよ。ほんと。



⬅世間の人々は朝9時に出社してるというのに、ファミ通はまだこの状態。ふざけてますな、絶対。



➡でも、中にはこのようにきのうの夜からモニターとにらめっこしたまんまの赤い目をした人もいる。

### 昼

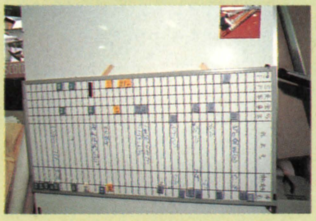
昼だけが、普通の人と同じ時間帯である。12時から午後3、4時まで。



➡まだ寝てる。よくもまあ、こんなクサクてうるさいところで何時間も寝られますな。人間を超えてんのね。



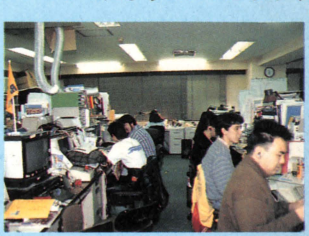
⬅フツーにお仕事している人たち。ま、フツーの会社の昼間ってーのはこんなものなんでしょうね、うん。



➡いつ出社したのかわからないうちに食事へいってしまった方々。おーい、何しに来たんだよぉーっ。

### 夜

みんな夜になると仕事の調子が上がる。いつまで仕事するんでしょう？



➡やっぱりファミ通編集部は、夜が一番活気があります。ゴキブリのようなヤツラですな、まったく。



⬆こちらは元気にゲームしている人たち。これがファミ通の元気の源なのだ。でも、仕事も早くやってね。



➡まだ寝てます。猛ネリです。きっと夜中に起きて、次の日は24時間労働をするんだろーな。イカス。

## 悩め！ビバ・ヤング

**Q** ぼくは中学3年生の男の子です。将来できればファミコン通信編集部のようなところに就職したいのですが、こういう雑誌の編集部に入るための最低学歴などはあるのでしょうか？　また、年齢制限などはありますか？

（埼玉県　桃栗さんのFAN）

**A** まじめな悩みみたいだから、私もまじめにお答えしますね。まず学歴の話だけど、私も詳しくはわかりません。ただ、いきなり正社員として働きたいってことなら、大学卒業じゃないとダメってところが多いと思います。でも、編集部で働きたいならほかにも道はたくさんあります。たとえばまずはアルバイトで働く、とかね。これならファミ通の場合、学歴は問いません。ただ、義務教育ぐらいは修了していてほしいそうです。編集部に入っちゃえば、あとはやる気と協調性。ファミ通でもたまにアルバイトの募集をしているから、そのとき思い切って応募したら？　500ガバス。

（美紀）




**おはがき待ってます！**　〒107-24　東京都港区南青山6-11-1　スリーエフ南青山ビル　(株)アスキー　ファミコン通信編集部　MIKI・MOMOどどんごFACTORY　各コーナー係

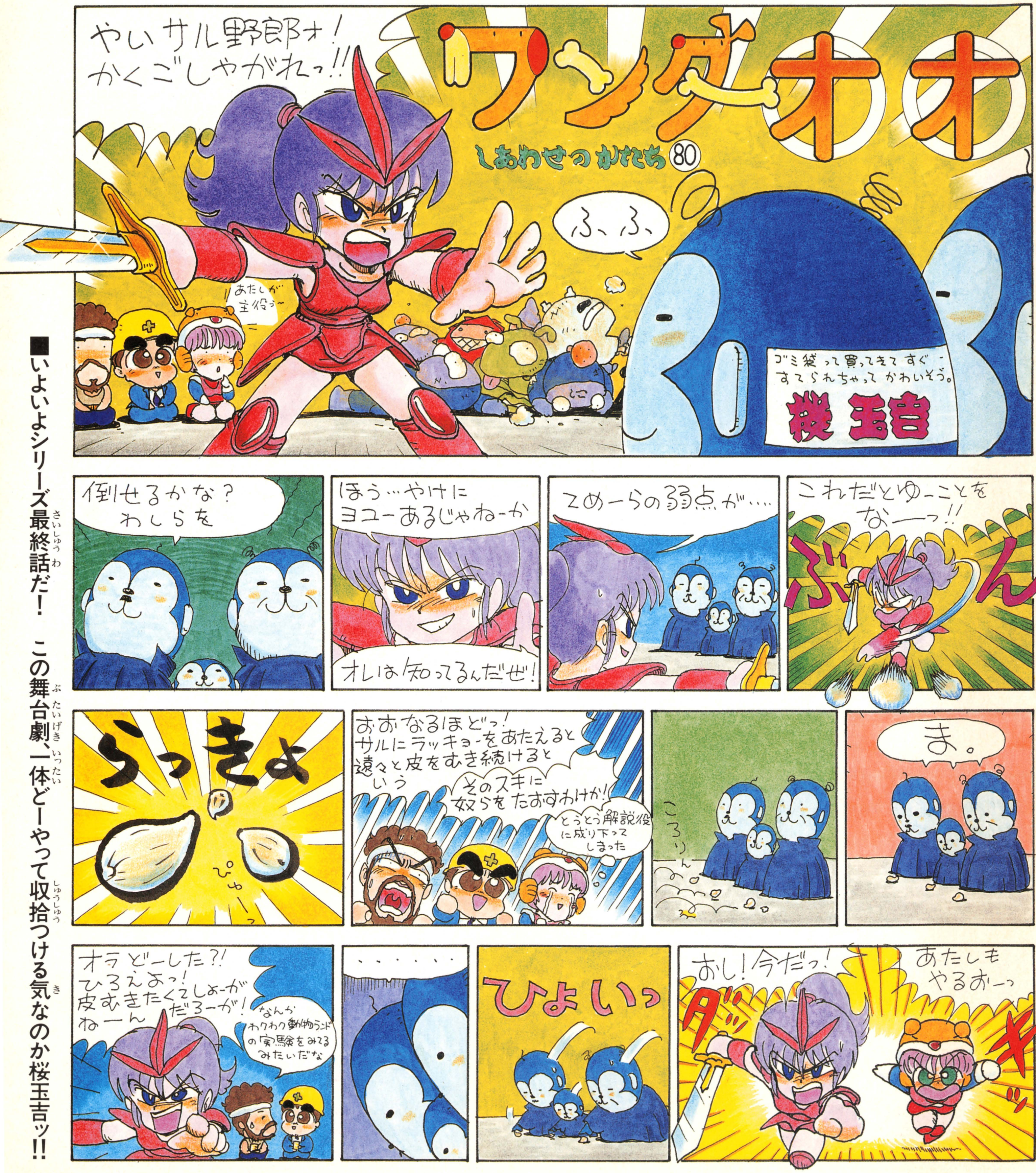

第59面　愚者には愚者の徳がある
大トロ倶楽部
片山まさゆき
番長と吉田くんは夢をみていた
ぐ～
キラキラキラ
ポン
私は　占い師　ポークウインナー　好きなチーム　日ハム
選ばれし者よ　おぬしのたどるべき　道を占おう
おぬしは金貨を　運ぶよう命じられた　途中　貧しい者が　道ばたで助けを　求めている
おぬしは誠実さを　しめし　金貨を送り　とどけるか　それとも　慈悲の心で　1枚だけめぐんで　やるか!?
う…　う～ん
どけー!!　俺にやらせて　みろ！


金貨を運ぶか ほどこすか…
どっちでも ねえよ
その金貨 全部 俺様がイタダキだ もちろん 1枚たりとも めぐんだりは しねえ！
なに～
では 次の質問 おぬしはバケモノを たいじしたが それを見たものは いなかった
フン
ある日 貧しい戦士が バケモノは自分がやったと 話していた おぬしは 公平さのもとに本当のことを 話すか それとも 謙虚さをしめし だまっているか？
そんなもん 俺がやったと いって そいつを ブチ殺す！
ひ
次の質問 おぬしは ある女性と結婚する 約束をしていた
ある日 聖なる戦いに おもむくことになった おぬしは 誓いを守り結婚するか？ 清らかさをしめし 戦いにゆくか？
戦いには いかねえ
そうか 結婚するか
いや 籍は入れねえ
なにっ !?
戦いに行かねえで 楽して その女が あきたら捨てる！ それが俺様の 生き方よ
なな なんじゃと
おまえのように 魂のくさった奴は 初めてじゃ
よけーな おせわだ
どこぞと なりと いくがいい！
さて おぬし じゃが



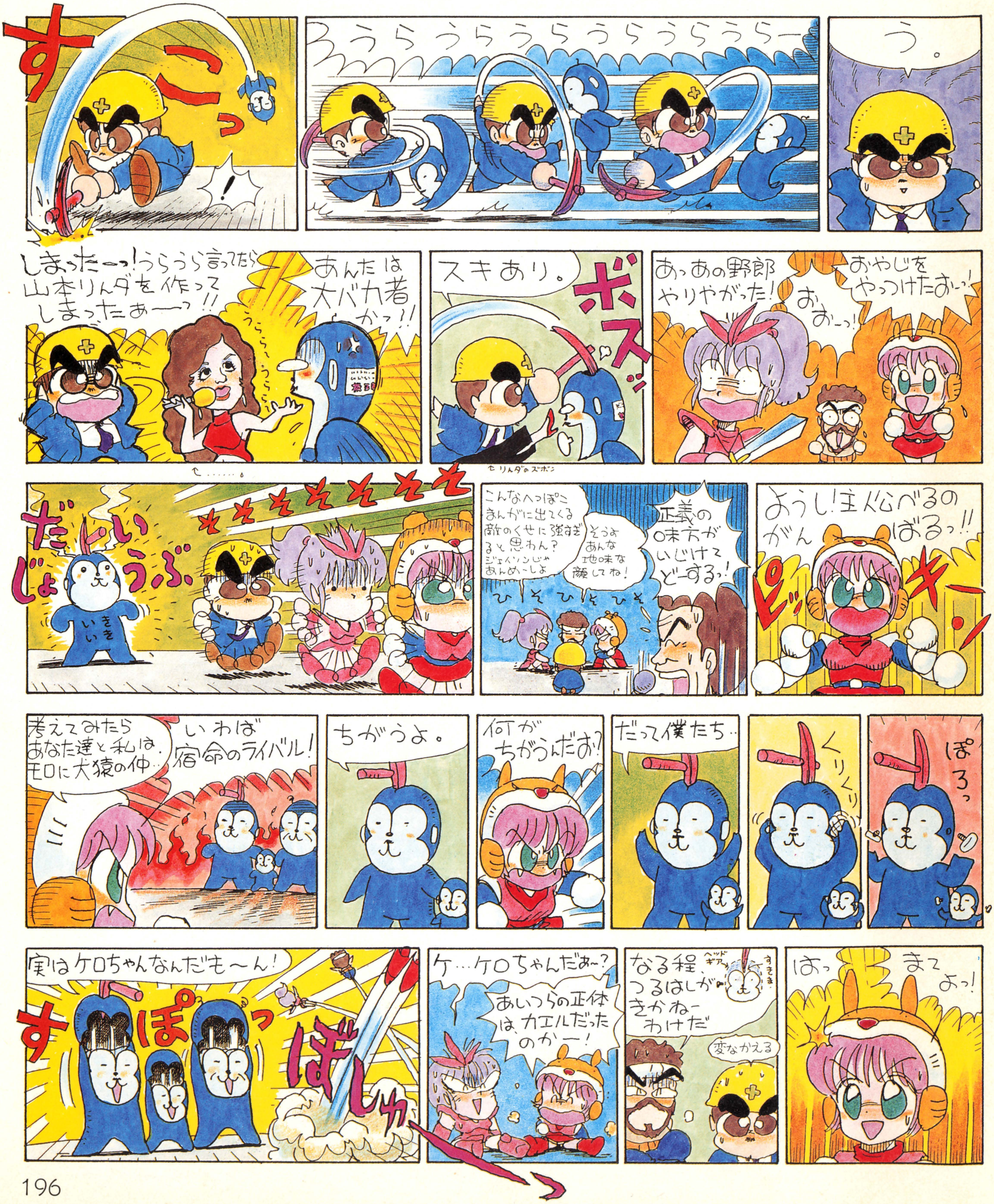

■羊飼いの吉田くんと無職の番長。さてさて、これからいったいどんな珍道中がくり広げられるのかっ!? 次号を待て!!

コンティニューじゃて




■いよいよシリーズ最終話だ！　この舞台劇、一体どーやって収拾つける気なのか桜玉吉ッ!!


コンコンコン
それ、何の つもり?
らっこ。
これは らっきょ。
で?
らっこ と らっきょ。
しゃれ。
ぷふっ
お、おのれら~っ なめくさって~~
そ、それよか ありあ さん…
らっきょってちっとも 弱点じゃない みたいだお?!
あたり。
あんたの知ってる 弱点はうそもの。
わざともらした ガセネタ!
なに!?
と、ゆーわけできみらに勝てる 望みはない!死ねっ!
ばっしゅー
くっそー はかったな~っ
す、すごい ジャンプ力 だおっ
ひょひょひょひょひょ
速いっ!
おい気をつけろ! こいつら マジで かたいぞっ!
よーし怒りの イカリーング!!
ぼよん
げっ?! だめだっ
やろーっ!
カ・ン
ぐお
しゅおー
は、おまやまさん たち 逃げる おーっ!!
ちょっと まって。
おまえらは サルかーっ!
むき むき
やってみると けっこーはまるな~
しゅん
きゃ
やったなーっ 桜玉吉っ!
スチャ
だれが 桜玉吉 だっ
もうちょっとで むき終ったの に~~
であ!

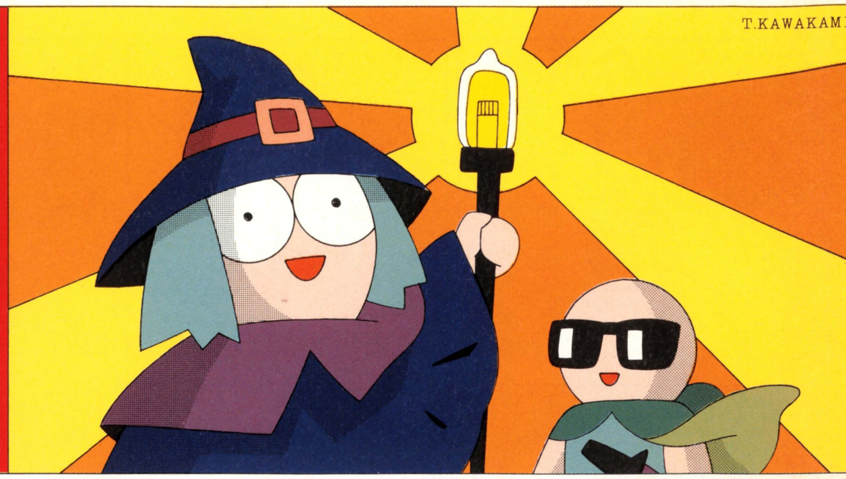

すこっ
!
うらうらうらうらうらうらー
う。
しまったーっ!うらうら言ってたら山本リんダを作ってしまったあーっ!!
うららうらら
あんたは大バカ者かっ!!
と……。
スキあり。
ボスッ
↑りんダのズボン
あっあの野郎やりやがった!
おおーっ!
おやじをやっつけたおーっ!
だいじょうぶ
いきいき
そそそそそそそ
こんなへっぽこまんがに出てくる敵のくせに強すぎると思わん?
ジェバソンじゃあんめーしよ
そうよあんな地味な顔してね!
ひそひそひそ
正義の味方がいじけてどーするっ!
ようし!主人公べるのがんばるっ!!
ピッキーン!
考えてみたらあなた達と私は、モロに犬猿の仲…
いわば宿命のライバル!
ちがうよ。
何がちがうんだお?
だって僕たち…
くりくり
ぽろっ
実はケロちゃんなんだも～ん!
すぽっ
ぼしゅ
ケ…ケロちゃんだぁ～?
あいつらの正体は、カエルだったのかー!
なる程、つるはしがきかねーわけだ
ヘッドギア→
すきま
変なかえる
はっ
まてよっ!




■本田べるの初の主役シリーズ、ついにここに完結。次号からの新シリーズはアレか？　それともアレか!?

# EDITORIAL INFORMATION

## 次号予告




うーん、もう11月か。あれよあれよという間にもう年末。ちょっと気が早い気もするけど、そろそろクリスマスやお正月に買うゲームの計画をたてなきゃいけない時期なのだ。善は急げ。楽しい計画は早めにね。ってわけで次号の"年末年始オールカタログ"でも読んで、まちがいのないゲーム選びをしてほしいのココロ。麻雀学園下敷きなんていう付録もつくのだっ!

### 情報電話の案内

ファミコン通信編集部では、ゲームの裏ワザや業界最新情報をお届けする情報電話を開設しているのだ。興味のある人はお電話してみてね。なお、本誌の内容についてのご質問は、祝・祭日をのぞく、毎週火曜日から木曜日の午後2時～4時までの間に、☎03・406・7166まで。ダイヤルは正確に。

東京 ☎ 03-236-8350

大阪 ☎ 06-725-8350

第25号は 11/24 第4金曜日発売です。

予価 410円

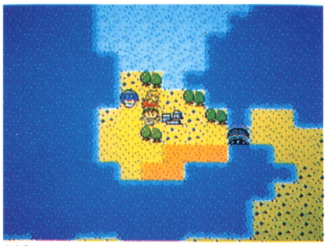
## STAFF スタッフ


| | | | |
|---|---|---|---|
| 発行人 | | | 塚本慶一郎 |
| 編集人 | | | 小島　文隆 |
| 編集長 | | | 塩崎　剛三 |
| 副編集長 | | | 水野　震治 |
| 編集スタッフ | 浜村　弘一 | 金田一　健 | 鈴木　弘明 |
| | 二木　康夫 | 野田　稔 | 樹村　頼子 |
| | 入澤　貴志 | 鈴木　賢一 | 斎藤　伸 |
| | 渡辺　江里 | 柴田　英春 | 川村　和弘 |
| | 永野恵美子 | 田中富美子 | 清水早百合 |
| 制作スタッフ | 山田　康幸 | 小林　昌子 | 成谷実穂子 |
| | 鎗田　準次 | 諸橋　智美 | |
| 校正 | | | 唐木　緑 |
| フォトグラフ | 水科　人士 | 八木沢芳彦 | 吉田　武 |
| 編集協力 | 上野　利幸 | 森下万里子 | 渋谷　洋一 |
| | 折原　光治 | 梶原　智 | 美村　孝之 |
| | 山本伊知郎 | 中本　妃香 | 角　克彦 |
| | 菅野多希子 | 野口　豊 | 中治　和哉 |
| | 内沢　裕一 | 田原　誠司 | 早瀬　一郎 |
| | 大庭　聖子 | 泉　和子 | 東谷　保幸 |
| | キャラメルママ | STUDIO MARMALADE | |
| 制作協力 | 三輪　悦子 | admix | 門口デザインルーム |
| | 石指由美子 | Tarafuku | 高橋　由佳 |
| | 内山　泰秀 | 樋口　陽子 | 鶴谷　孝子 |
| | 斎藤　大助 | 井沢　利昭 | 坂井　美穂 |
| | 大橋　久美 | 笹沢小夜子 | 窄口　義人 |
| | 本田　理恵 | 下田佳代子 | 藤井　宏昌 |
| | 古宮　尚彦 | 岩瀬　牧恵 | 辻　秀和 |
| | 須永　誠 | バナナグローブスタジオ | |
| 広告営業 | | 広岡　隆英 | 米澤　祐子 |
| 雑誌営業 | | | 渡辺　昌之 |
| 出版業務 | | | 内山　敬子 |
| アメリカ駐在 | | | トム・ランドルフ |
| イラスト | 松下　進 | ＋ライト&シャドウズ | |
| | 桜玉吉(CEP) | 片山まさゆき | 牧野　伸康 |
| | 川上　富也 | 伝　陽一郎 | 山口　志乃 |
| | 荒井　清和 | 佐藤　英人 | 大野　聡 |
| | 池上　明子 | 吉田　戦車 | 鈴木　みそ |
| | 月之座 | 梅津　昌代 | 菊地　晃弘 |


〒107-24　東京都港区南青山6-11-1　スリーエフ南青山ビル　(株)アスキー　ファミコン通信編集部「○○○○○」係

1089112

ファミリー コンピュータ™用カセット



一人増え、二人増え、旅する仲間は…?

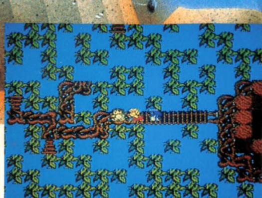
# 待たせてごめん!!

1987年6月、ぼくたちは、新しくて古い世界――ギリシア神話の世界へと旅に出た。船に乗り、ペガサスにまたがり…、それは、今までに味わったことのなかった、まったく新鮮な経験だった。

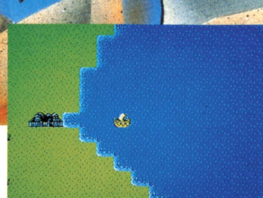
あれから2年以上の月日が流れた…。今、再び、新たな冒険――愛と勇気と希望に満ちた、新しい冒険の幕が開こうとしている!!

すべてにスケールアップした本格的R.P.G.、
ヘラクレスの栄光・第2弾!!



ダンジョンとか、こんなのとかも…?



船だけが乗り物ではない…?



50種類以上も、ゾロゾロ、ゾロゾロ…!?



ものがたりは、一通の手紙から…。

12月23日発売予定
希望小売価格5,900円(税別)
(バッテリーバックアップ付)




DECO データイースト株式会社 〒167 東京都杉並区上荻2-31-12
TEL. 03-398-5317・5425

24 ファミコン通信
平成元年11月24日発行 第4巻 第24号 昭和61年9月4日第三種郵便物認可
発行人 塚本慶一郎 編集人 小島文隆
発行所 株式会社アスキー 〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
☎03・486・7111(大代表) ☎03・406・7166(編集部)
11月24日号 特別定価390円(本体379円)






Printed in Japan 凸版印刷
T4912625411399 雑誌 26254—11/24